

AÑO XIII - TERCERA ÉPOCA - Número 26
INCLUYE CD-ROM
595 PTAS
MICRO manía
Sólo para adictos
HOBBY PRESS
ASÍ SERÁ...
POD
UBI descubre los secretos del MMX
MEGAJUEGO
MDK
El arcade más esperado
PATAS ARRIBA
Cómo llegar al final de...
Toonstruck, M.A.X y Warcraft 2
CONCURSO M.A.X.
Gana un Vespino NL y muchos premios más
RESCUE
8 426239 020312 00026
COMANCHE 3
Despega el amo del cielo

S u m a

Año XIII - Tercera época - Número 26 - Marzo 1997

El primer acercamiento al nuevo engine Voxel Space 2 de Nova Logic. «Comanche 3» se acerca con la misma pretensión revolucionaria de su antecesor, ofreciendo uno de los más completos simuladores de helicóptero jamás contemplados en un PC. Hablamos también con John Garcia, presidente de la compañía, que nos desvela importantes datos sobre la misma y sobre sus futuras producciones.





El arcade más impactante, esperado y demoledor de la temporada acaba de llegar. Shiny rompe todos los moldes establecidos con su primer juego para compatibles, en una explosiva producción que lleva al límite la imaginación y pone a prueba todas las habilidades del jugador. Un refrescante título, capaz de asombrar al usuario más exigente. «MDK» acaba de aterrizar.



Gremlin se ha sacado de su mágico sombrero una aventura excepcional rodeada de una ambientación fantástica, en la que el terror, la magia y la mística se unen en un cóctel de acción imparable. Un universo 3D envuelto en un oscuro misterio, que sólo vosotros podréis desentrañar.

Cuando se van acercando esas fechas esperadas de la primavera y el verano, en las que el mundo del software parece reponer energías, ya se empiezan a notar interesantes movimientos al respecto.

Por un lado, ciertos títulos, esperados y seguidos desde hace tiempo por ésta y otras publicaciones, comienzan a ver la luz. Es el caso de, por ejemplo, el impresionante «MDK» de Shiny, o «Realms of the Haunting», la última joya de Gremlin. Pero no son los únicos. Muy cerca está ya nuestra portada de este mes, «Comanche 3», un título con el que Nova Logic pretende volver a asaltar los primeros puestos del género de la simulación, gracias a su nueva tecnología Voxel Space 2.

Pero todo esto no es sino la punta del iceberg. Porque una verdadera, y ya presente, revolución está en marcha. La revolución tecnológica que ha desatado Intel con sus nuevos procesadores Pentium MMX, para los que ya aparecen juegos que aprovechan sus enormes posibilidades. «Pod», de Ubi Soft, será uno de los primeros, pero no estará, desde luego, sólo en ese terreno. El mismo «MDK», o el inminente «Moto Racer» de Delphine, son algunos ejemplos que también se aprovecharán de la nueva tecnología. Una tecnología que tan sólo ha de considerarse como el principio de algo muy, muy importante, que llegará –rumores no oficiales así lo aseguran–, entre finales de año y comienzos del 98, en forma de... bueno, mejor lo dejamos para un futuro inmediato, en el que os podremos ofrecer extensa información.

No dejemos de lado, centrándonos en los contenidos de este mes, un par de artículos muy especiales dedicados al género de moda, la estrategia, con dos juegos realmente sensacionales, «Warcraft 2» y «M.A.X.», así como la solución completa a una de las aventuras gráficas más impresionantes del momento, «Toonstruck».

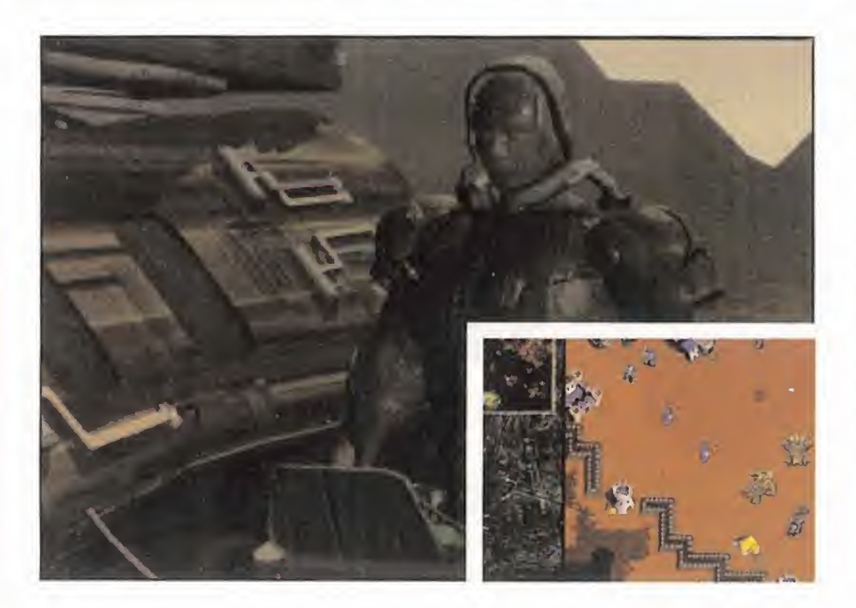
Muchos otros contenidos, tan o más interesantes que los ya mencionados, se encierran en las páginas del número que tenéis en este momento entre manos, por lo que ya es hora de que dejemos de hablar, para que podáis disfrutar de vuestra revista favorita. Hasta el mes que viene, entonces, en el que nos volveremos a ver en una cita ya habitual, pero no por ello menos esperada por todos.





r i o 26

595 ptas. (IVA incluido)



106 A FONDO
WARCRAFT 2 Y M.A.X.

Uno de los ya míticos programas de estrategia, obra de los maestros de la compañía Blizzard, y una pequeña nueva joya del género, con el sello de Interplay y Virgin.
Dos títulos imprescindibles para los amantes del género, de los que desvelamos las claves principales en estas páginas, para ayudarte un poco en tu afán de conquistador inagotable.



112 PATAS ARRIBA
TOONSTRUCK

El mundo de la aventura gráfica se ha vuelto loco. O eso, o es que los chicos de Virgin poseen algo más que talento, una fantasía increíble. «Toonstruck» es, quizá, la aventura más demoledora del momento, pero como nadie dijo que fuera fácil llegar hasta el final, aquí tenéis una pequeña ayuda en vuestro azaroso caminar por el desarrollo del juego.



Edita
HOBBY PRESS, S.A.

Presidente
María Andrino
Consejero Delegado
José I. Gómez-Centurión
Subdirectores Generales
Domingo Gómez
Amalio Gómez

Director
Domingo Gómez
Directora Adjunta
Cristina M. Fernández

Director de Arte
Jesús Caldeiro
Diseño y Autoedición
Elena Jaramillo
Álvaro Menéndez

Redactor Jefe
Francisco Delgado
Redacción
Gonzalo Torralba
Francisco Gutiérrez (Internacional)
Miguel Ángel Lucero (CD-ROM)
Alfonso Urgel (CD-ROM)

Secretaría de Redacción
Laura González

Directora Comercial
María C. Perera

Departamento de Publicidad
María José Olmedo

Coordinación de Producción
Lola Blanco

Departamento de Sistemas
Javier del Val

Fotografía
Pablo Abollado

Corresponsal
Derek de la Fuente (U.K.)
Colaboradores
Fernando Herrera
Carmelo Sánchez
Juan Antonio Pascual
Francisco J. Rodríguez
Anselmo Trejo
Santiago Erice
Rafael Rueda
Guillermo de Cárcer
Eduardo López
Enrique Bellón
Ventura y Nieto
Juan Julián Sánchez
Juan José Vázquez
Jorge Díaz
David E. García

Redacción y Publicidad
C/ De los Ciruelos, nº 4
San Sebastián de los Reyes
28700 (Madrid)
Tel. 654 81 99 / Fax: 654 86 92

Imprime
Altamira
Ctra. Barcelona, Km.11,200
28022 Madrid
Tel. 747 33 33

Distribución y Suscripciones
HOBBY PRESS, S.A.
Tel 654 81 99.
S.S. de los Reyes. Madrid.

Transporte
Boyaca
Tel 747 88 00

Depósito legal: M-15.436-1985

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.

Circulación controlada por





DEMOS

MDK



Uno de los arcades más esperados parece que por fin está casi listo para su comercialización. Vuestra misión será salvar el planeta de la amenaza extraterrestre. En la demo jugable que os ofrecemos podréis jugar parte del primer nivel del juego en varios escenarios. Recordad que tendréis que ir recogiendo armamento que os será útil. También podréis utilizar la visión del casco para ver más de cerca.

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 90, 16 MB de RAM, CD-ROM 2X, VGA y Tarjeta de Sonido.
REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS: Pentium 166, 32 MB de RAM, CD-ROM 8X, SVGA y Tarjeta de Sonido.
CONTROLES:

Movimiento:	Cursores
Salto:	Alt
Visión Casco:	Espacio
Disparo:	Control
Turbo:	Shift
Zoom:	A-Z

EJECUCIÓN: Desde el menú principal del CD, seleccionad MDK y pulsad sobre EJECUTAR.

KRUSH, KILL 'N DESTROY



En este juego de estrategia con gráficos renderizados, vuestro objetivo será acabar con otra raza. En la demo que os ofrecemos podréis jugar una misión con cualquiera de los dos bandos y vuestro objetivo será acabar con la base enemiga. Para ello, lo primero que tendréis que hacer será construir los diversos edificios y un torno móvil o Drill para recolectar petróleo.

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 75, 8 MB de RAM, 32 MB en disco, CD-ROM 2X, VGA y Tarjeta de Sonido.
REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS: Pentium 100, 16 MB de RAM, 32 MB en disco, CD-ROM 8X, SVGA y Tarjeta de Sonido.
CONTROLES: Ratón
INSTALACIÓN: Desde el menú principal del CD, seleccionad KRUSH, KILL 'N DESTROY y pulsad sobre la opción EJECUTAR.
EJECUCIÓN: Desde el directorio KKNDDEMO de vuestro disco duro teclead KKND para ejecutar el programa.

ECSTATICA 2



Psygnosis vuelve a la carga con la segunda parte del juego en la que se ha mejorado la apariencia de los personajes, el movimiento de las cámaras y las acciones de lucha. La acción continúa en el punto en el que se dejó en la aventura anterior y os presentamos una demo en la que tendréis que tratar de escapar de una mansión.

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Procesador 486 DX2, 8 MB de RAM, Win 95, 14 MB en disco, CD-ROM 2X, VGA y Tarjeta de Sonido.
REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS: Pentium 90, 16 MB de RAM, Win 95, 14 MB en disco, CD-ROM 4X, SVGA y Tarjeta de Sonido.
CONTROLES:

Movimiento:	Cursores
Lucha:	Control + Cursores
Piruetas:	Alt + Cursores
Dejar Objeto:	Alt Gr
Coger Objeto:	Espacio
Salto:	Shift

INSTALACIÓN: Desde el menú principal del CD, seleccionad ECSTATICA 2 y pulsad sobre la opción EJECUTAR.

REALMS OF THE HAUNTING



Adam Randall ha perdido a su padre en extrañas circunstancias y por ello va a la mansión de Helston para intentar desvelar los misterios de la defunción.
Os ofrecemos una macrodemo en la que podréis recorrer algunas de las habitaciones de la mansión.

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Procesador 486 DX2, 8 MB de RAM, 2 MB en disco, CD 2X, VGA y Tarjeta de Sonido.
REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS: Pentium 100, 16 MB de RAM, 12 MB en disco, CD-ROM 4X, SVGA y Tarjeta de Sonido.
CONTROLES:

Movimiento:	Cursores
Disparo:	Control
Armas:	1-6
Ayuda:	H
Mostrar Armas:	F1
Subtítulos:	F2
Dificultad:	F3

INSTALACIÓN: Desde el directorio ROTH del CD, teclead INSTALL.
EJECUCIÓN: Desde el directorio ROTH del disco duro teclead REALMS para ejecutar el programa.

TRAILERS

SPACE JAM

Michael Jordan, y Bugs Bunny se alían en un partido de baloncesto contra los monsters, unos malvados dibujos que han suplantado personalidades de jugadores de la NBA en esta divertida comedia que mezcla personajes reales con dibujos animados de una manera asombrosa.



PENA DE MUERTE

Susan Sarandon da vida a una monja que tratará por todos los medios intentar salvar la vida a un presidiario, protagonizado por Sean Penn, condenado a muerte por el asesinato de dos jóvenes, en esta polémica película que trata en profundidad la pena de muerte.

DANTE'S PEAK

Un pequeño pueblo de Estados Unidos se ve asolado por la erupción de un volcán cercano que cambia la vida de las personas que viven en él, destruyendo todo lo que encuentra a su paso. Éste es el argumento de esta película de aventuras protagonizada por Pierce Brosnan.

F22 LIGHTNING 2



Os presentamos «F22 Lightning 2», un simulador de combate con un gran realismo tanto en texturas como en movimiento con el que casi podréis sentiros surcando el cielo.

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS:
Pentium 90, 8 MB de RAM, 12 MB en disco, CD-ROM 2X, VGA y Tarjeta de Sonido.
REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS:
Pentium 166, 16 MB de RAM, 12 MB en disco, CD-ROM 8X, SVGA y Tarjeta de Sonido.
CONTROLES:

Movimiento:	Cursores
Acelerar:	5-0
Afterburner:	?
Tren Aterrizaje:	G
Flaps:	F
Vistas:	F1-F6
Radar:	R
Cambiar Arma:	W
Disparo:	Espacio
Ayuda Teclas:	K

INSTALACIÓN:
Desde el menú principal del CD, seleccionad F22 LIGHTNING II y pulsad sobre EJECUTAR.
EJECUCIÓN:
Desde el directorio F22DEMO del disco duro teclead F22 para iniciar el programa.

BAKU BAKU ANIMAL



En «Baku Baku Animal» tendréis que, con un poco de habilidad, ir colocando el mayor número de piezas de la misma forma y color juntas para que después un animal determinado se las pueda comer de un golpe.
En la demo que os ofrecemos podréis jugar un nivel contra la máquina, en diferentes niveles de dificultad y número de animales.

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS:
Procesador 486 DX2, 8 MB de RAM, Windows 95, CD-ROM 2X, VGA y Tarjeta de Sonido.
REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS:
Pentium 90, 16 MB de RAM, Windows 95, CD-ROM 4X, SVGA y Tarjeta de Sonido.
CONTROLES:

Movimiento:	Cursores
Dirección:	Shift
Invertir:	Intro

EJECUCIÓN (WIN 95):
Desde el menú principal del CD, seleccionad BAKU BAKU ANIMAL y pulsad sobre la opción EJECUTAR.

DARK REIGN



Los juegos de estrategia en tiempo real están en plena actualidad, por lo que las compañías de videojuegos no quieren quedarse atrás y desarrollan sus propias versiones de las misma historia de la lucha del bien y el mal.
Buen ejemplo de ello es «Dark Reign», desarrollado por Activision, en el que podréis controlar infinidad de unidades terrestres, marítimas y aéreas que podréis utilizar para acabar con vuestro enemigo.

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS:
Pentium 75, 8 MB de RAM, 24 MB de espacio en disco, CD-ROM 2X, VGA y Tarjeta de Sonido.
REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS:
Pentium 100, 16 MB de RAM, 24 MB de espacio en disco, CD-ROM 8X, SVGA y Tarjeta de Sonido.
CONTROLES: Ratón
INSTALACIÓN:
Desde el directorio raiz del CD-ROM, teclead INSTALL.
EJECUCIÓN:
Teclead DARK desde el directorio DKREIGN de vuestro disco duro.

BLUE ICE



Os presentamos una aventura gráfica de carácter surrealista que se desarrolla en una mansión llena de habitaciones y puzzles que tendréis que resolver para ayudar al futuro rey a conseguir su trono.
En la demo que os ofrecemos vuestro objetivo será capturar una anguila que se encuentra en el estanque del jardin.

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS:
Procesador 486 DX2, 8 MB de RAM, CD-ROM 2X, VGA y Tarjeta de Sonido.
REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS:
Pentium 90, 16 MB de RAM, CD-ROM 4X, SVGA y Tarjeta de Sonido.
CONTROLES: Ratón
EJECUCIÓN:
Desde el menú principal del CD, seleccionad BLUE ICE y pulsad sobre la opción EJECUTAR.

MARS ATTACKS!

La última producción del afamado director Tim Burton llega a nuestro país en forma de comedia espacial, que cuenta con un magnífico reparto, en la que la tierra ha sido invadida por los marcianos los que causarán destrozos y conmoción generaliza por todos los lugares que pasan.



STAR TREK
PRIMER ENCUENTRO

Una nueva entrega de esta serie de películas está a punto de estrenarse. En ella, los ya conocidísimos tripulantes del Enterprise deberán retroceder en el tiempo para conseguir devolver el control de la tierra a sus verdaderos dueños.





Servicio de atención al usuario

Para cualquier duda sobre el CD podéis poneros en contacto con nosotros, de lunes a viernes, de 10 a 2 y de 4 a 8 de la tarde, llamando al teléfono (91) 653 73 17.
Os rogamos que, en la medida de lo posible, lo hagáis frente al ordenador, y con éste encendido.

MULTIMEDIA



ÍNDICE DE MICROMANÍA

Este mes os ofrecemos el índice actualizado de Micromanía hasta la revista número 25. En él podréis encontrar toda la información que queráis acerca de los artículos, los juegos y utilidades publicadas hasta la fecha en Micromanía.
El programa es totalmente interactivo y se maneja mediante un intuitivo sistema de menús.

Hemos añadido un nuevo apartado al programa en el que podréis consultar todos los contenidos de los CD-ROMs de Micromanía desde el número 6 hasta el 25, e incluso ejecutar o instalar los programas si tenéis el CD correspondiente.

ÍNDICE DE CDs

Hemos recibido gran cantidad de cartas y llamadas pidiendo un índice de los contenidos de los CD-ROMs de Micromanía y hemos desarrollado este menú.
En él, además de acceder a todos los programas, demos y trailers publicados en nuestra revista, también podréis instalarlos, desinstalarlos y ejecutarlos.
Podréis buscar un programa determinado mediante la opción representada por un icono con varios discos en la parte inferior izquierda del menú, o también ir pasando de un disco a otro mediante las flechas de scroll situadas bajo el icono de los CDs en la zona izquierda del menú.

ACTUALIZACIÓN ENCARTA 97

En el directorio ENCARTA de vuestro CD podréis encontrar la actualización de la enciclopedia de Microsoft Encarta 97 para los meses de Octubre, Noviembre y Diciembre de 1.996.

DESINSTALACIÓN DE DEMOS

DESDE MS-DOS:
Para borrar un programa DOS, simplemente habrá que borrar el directorio del programa con la orden DELTREE del sistema.
(ej: DELTREE C:\nombre juego)

DESDE WINDOWS 95:
a) Buscad en INICIO, CONFIGURACIÓN, PANEL DE CONTROL, AGREGAR O QUITAR PROGRAMAS. Si el programa se encuentra en la lista, con seleccionarlo y pulsansando sobre el botón AGREGAR O QUITAR quedará desinstalado.
b) Comprobad que dentro de la carpeta del juego existe un archivo llamado UNINSTAL.EXE, y si es asi, ejecutándolo se desinstalará el juego automáticamente.
c) Otra solución es trasladar con el ratón la carpeta del juego al icono de la papelera de reciclaje, pero de esta manera cabe la posibilidad de dejar archivos sin borrar dentro de Windows.

NOTA INFORMATIVA

Hemos detectado que al desinstalar la demo del juego «Blood & Magic», publicada en el número anterior, si no se siguen las instrucciones que indicamos en el texto correspondiente, pueden borrarse algunos ficheros del disco duro. Os recordamos que es importante que leáis las instrucciones para evitar este tipo de problemas. Asi mismo, Micromania sólo puede responsabilizarse del correcto funcionamiento del CD y no puede ofrecer garantias, ni soporte técnico, sobre cada uno de los programas incluidos en el mismo, ya que esta responsabilidad corresponde a sus propios autores.

Hay viajes que merecen la pena...



PRIVATEER® 2

THE DARKENING™

TRADUCIDO Y DOBLADO AL CASTELLANO

PELÍCULA INTERACTIVA

Todo un viaje a su alcance; esta épica aventura se reparte a lo largo de tres detallados sistemas planetarios. Luche, explore y comercie para abrirse camino a través de la galaxia y descubrir los secretos de su identidad perdida. Un viaje que no debe perderse.



http://www.ea.com



Edita y distribuye **ELECTRONIC ARTS SOFTWARE** Edificio Arcade Rufino González 23 bis Planta 1 Local 2 28037 Madrid Tel. 91-304 70 91 Fax 91-754 52 65

TELÉFONO **SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91-754 55 40**

Distribuido en Argentina por: MICROBYTE. San Jose 525 (1076) BS. AS. Argentina Tel 541 381 0256 Fax 541 381 5562

Estrategia alienígena



Un nuevo título que se unirá en breve a la cada vez más larga lista de juegos de estrategia que vienen inundando, de un tiempo a esta parte, el mercado, es la última producción Gametek, «Dark Colony». El juego, según afirman sus creadores, va mucho más allá de todo lo visto hasta ahora, incluyendo los actuales números uno. Lo que sí es cierto es que el programa, dentro de lo que cabe, presentará un cierto nivel de originalidad, al ponernos en el pellejo de una raza alienígena, que deberá colonizar una serie de planetas, afrontando, claro está, un elevado número de peligros y batallas contra extrañas especies y criaturas de todo tipo.

GANADORES CONCURSO MULTISPORTS

Cada uno recibirá un coche de radio control, un balón de baloncesto de la ACB y la camiseta del club de fútbol de primera división que cada uno haya elegido:

Jaime Salinero García	Ciudad Real
Eduardo García Barrachina	Madrid
Óscar Melero Martínez	Barcelona
Javier Sanz Ceballos	Vizcaya
Nicolás M. García Durán	Valencia
José Santos Lluesma	Valencia
Luis Gómez Juanes	Madrid
Tenesor Martín Morales	Tenerife
Martín Esteban Rico	Madrid
Roberto Carrasco Espejel	Madrid
Joan Quevedo Fle	Barcelona
Miguel del Valle Aleixandre	Madrid
Juan I. Sánchez Parada	La Coruña
Javier Sanz Ceballos	Vizcaya
Diego Pérez Medina	Madrid

Arcade para todos los bolsillos



Friendware presenta un nuevo título, desarrollado por los franceses de Cryo, y a un precio realmente económico que, en un principio, iba destinado al campo de las recreativas, aunque finalmente aparecerá para compatibles. El juego es «L.A. Blaster», un trepidante arcade marcado por la velocidad y la acción más salvaje, ambientado en un futuro, más o menos cercano, en la ciudad de Los Ángeles.
Una calidad notable en todos sus aspectos y un componente adictivo muy elevado son las dos bazas más importantes –dejando a un lado el precio– que juegan Cryo y Friendware con un título destinado a todos aquellos que quieran pasar un buen rato, dando rienda suelta a todos sus "instintos asesinos".



Se acerca

Cada vez está más cerca el esperado lanzamiento de «Little Big Adventure 2», secuela de aquella maravillosa aventura desarrollada por Adeline, que sirvió de plataforma de despegue a Frederick Raynal y sus muchachos, para dar a conocer su joven compañía. «LBA 2», aunque aún sin fecha definitiva, parece que verá la luz a principios de verano –junio o julio–.
Algunas de sus innovaciones, respecto a su predecesor, se sitúan en el campo del diseño gráfico, mostrando escenas en exteriores con variación de ángulos de cámara –muy al estilo de "Alone...", que no en vano fue quizás el programa más famoso desarrollado por Raynal–, aunque, eso sí, siempre sobre decorados fijos, sin usar el render en tiempo real, más que para las animaciones de los personajes.
Esperemos que las previsiones se cumplan y «LBA 2» llegue cuanto antes.

En equipo

Dinamic Multimedia anda dando los últimos retoques a la versión española de «Power Rangers Zeo», versión informática de los omnipresentes Power Rangers televisivos. El juego es un plataformas en la línea más clásica, dotado de buenas dosis de acción, aunque con ciertas innovaciones en su factura técnica, como el diseño gráfico, que utiliza gráficos prerenderizados en los distintos personajes, así como en buena parte de los escenarios.



Uno de los aspectos más atractivos del juego será su reducido precio, y su disponibilidad, como es ya habitual en la mayoría de los productos de Dinamic Multimedia, en grandes superficies y kioscos.
Los fanáticos de la serie de televisión, sobre todo entre los más pequeños, están pues de enhorabuena.

MUNDO INTERNET
Juegos en la Red: el futuro, hoy



Microsoft aportó un aula de prácticas con conexión a Internet, para que todos los interesados pudieran acceder a los muchos servicios que ofrece la Red.

Por segundo año consecutivo, se ha celebrado en el Palacio de Congresos y Exposiciones el II Congreso de Usuarios de Internet e Infovía, en el que los usuarios de los videojuegos hemos tenido ocasión de escuchar a los altos responsables de las empresas dedicadas a la Red anunciarnos la inminente llegada a nuestros ordenadores de juegos en red y para la Red que sin duda harán las delicias de los Micromaniacos.

Teníamos que estar allí para no perdernos lo último y más importante acontecido en el Mundo Internet'97. Pudimos comprobar que no sólo no se la dado la importancia que estimamos se le debe dar al sector de ocio y entretenimiento, sino que, a pesar de la cantidad de juegos que nos permiten jugar en red actualmente, no se le hace mucho caso en estos foros al floreciente mundo del software lúdico.

Entre los servicios que Internet nos ofrece, asistimos a la presentación que Fernando Lasso hizo a propósito del Proyecto Webón –sí, podéis reíros– (**http://www.Webon.es/**). Telefónica ha bautizado así al proyecto de ocio que incluye en Infovía, y que trata de acercar a los usuarios más avispados, multitud de servicios entre los que se incluye la posibilidad de conectarse vía Internet con otros internautas adictos a los juegos en red.

Bill Gates se acercó a saludarnos al evento y con su carita de niño bueno nos anticipó que DreamWorks Interactive (**http://www.dreamworksgames.com/Games/**) está preparando dos nuevos y adictivos juegos, que elevarán el listón de «The Neverhood» y que responden al nombre de «Goosebumps» y «Someone's in the Kitchen!».

Y os anticipamos una primicia, el futuro de la Red nos proporcionará un vehículo nuevo para entablar relación con personas de todas las culturas y nacionalidades. Es lo que se ha dado en llamar Avatar, y que consiste en la manifestación de un ser humano en un mundo virtual. Tiene tres componentes básicos: su apariencia –lo que los demás ven como nosotros–, su comportamiento, y su control –ejercido de manera remota por el usuario–. Por el momento, sólo los utilizan en grandes empresas; tal es el caso de McDonnell Douglas que los emplea en simuladores de vuelo, pero pronto estarán a nuestra disposición en la Red.

F.B.T.

GANADORES CONCURSO TUNNEL B1

PRIMER PREMIO: cada uno recibira un juego de **Tunnel B1** y dos camisetas:

Antonio Sánchez Fernández	Badajoz
Norberto Cano López	Murcia
Fco. Javier Navarro Ruíz	Ciudad Real
Aurelio Sáiz Abarca	Cuenca
Juan José Haro de la Iglesia	Cantabria
Gregorio Avelino Morín Blanco	Madrid
Horacio José Montijano Posada	Madrid
Gotzon López Lorenzo	Guipúzcoa
Sergio Pérez González	León
Javier Sanz Ceballos	Vizcaya
José Fco. Romero Hombrebueno	Madrid
Fernando Badía Puy	Huesca
Alejandro Chiadri Bogard	Granada
Luis Alberto Izquierdo Gracia	Zaragoza
Jordi Galdón Ciscar	Valencia
David Vilar Grijalba	Valencia
Iván Ávila guerrero	Barcelona
Enrique Javier Osorio Criado	Madrid
Antonio Castaño Santamaría	Valencia
Alberto Muiños Cabaleiro	Pontevedra

LOS SEGUNDOS PREMIADOS recibirán dos camisetas exclusivas de **Tunnel B1** cada uno:

José Lebrón de la Rocha	Sevilla
Juan Lebrero León	Barcelona
Pablo Manuel Simón Tejera	Murcia
Pablo Albuxech Carrascosa	Valencia
Óscar Carreras Vellisca	Madrid
Christian de Felipe Vázquez	Madrid
Jordi Rosillo Batalli	Barcelona
Abel Hernández Velero	Zaragoza
Jesús Cortés Ortíz	Barcelona
Gustavo González Arguello	Palencia
Nicasio Caraballo Pérez	Ciudad Real
Armando Sanz Tapia	Valladolid
Fco. Javier Cardenal Aguado	Zamora
Javier Luis Barrios Bardavio	Zaragoza
Carlos López Hernández	Granada
Alberto Alvarado Flores	Madrid
Pablo Martín González	Salamanca
Sergio Flores Flores	Huelva
Daniel Balado Vargas	Madrid
José María Herreras Bongola	Madrid

GANADORES CONCURSO ALIEN TRILOGY

A LOS DIEZ PRIMEROS les ha correspondido un **vídeo Sony**, un pack de películas de vídeo y un juego de **Alien Trilogy** a cada uno:

Manuel Ángel García Puente	Madrid
Juan Miguel Amate Rotger	Baleares
Vicente Alfonso Sánchez	Cádiz
Manuel Fernández Catalán	Jaén
Marc Vilardebó Soler	Barcelona
Daniel García Giner	Alicante
Manuel Moreno Garoz	Madrid
Mariano Buendía Alcaína	Murcia
Vicente Izquierdo Cortés	Valencia
Josep Oriol Lavado Fontanet	Barcelona

LOS SEGUNDOS PREMIADOS han sido agraciados con juego y una camiseta en 3-D de **Alien Trilogy**:

José Mª Lacalle Medina	Madrid
Antonio M. Poveda Sala	Alicante
David Peñil Cobo	Cantábria
Manuel Vera García	Sevilla
Germán Gómez Trigo	Barcelona
Pedro J. López Moratalla	Albacete
Fco. Arricaberri Gómez	Guipúzcoa
Rogelio Rincón Rodríguez	Madrid
Javier Pérez Salete	Zaragoza
Daniel García Giner	Alicante

Y por último, **LOS DIEZ RESTANTES** recibirán el juego de Alien Trilogy en el formato que hayan elegido:

Daniel Moncada Garrido	Granada
Antonio Guerr Robles	Barcelona
Gloria García Pérez	Córdoba
Miguel Ordóñez Vázquez	Madrid
Marc Fontanals Cilment	Barcelona
Pol Giménez Xavier	Barcelona
Óscar blanco Anguiano	Zaragoza
Julián Hierro García	Tarragona
Juan C. Elejalde Delgado	Álava
Iván García Rodríguez	Asturias

Acción salvaje



A finales de este mismo mes estará disponible la versión shareware de «Shadow Warrior», nuevo arcade 3D de 3D Realms, desarrollado con el engine Build, que ya se utilizó para la producción de «Duke Nukem 3D», y del que se espera se convierta en uno de los nuevos reyes del género. Dotado de la, posiblemente, acción más salvaje y la violencia gratuita más sanguinaria vista en un juego de ordenador, «Shadow Warrior» es una fantasía gore ideal para los grandes fanáticos de juegos como el ya mencionado «Duke...», «Quake», «Doom», etc. Después, de aquí a un par de meses, podremos disfrutar de lo lindo con la versión final del juego. Vayamos preparándonos para la carnicería.



Duelo en el lado oscuro

Un cambio de nombre –de «Dawn of Darkness» a «Last Rites»– ha marcado uno de los últimos detalles de la producción de un nuevo título de Ocean. El juego es un arcade 3D de perspectiva subjetiva, del que la prensa británica viene hablando hace tiempo como uno de los más fuertes aspirantes al puesto más destacado del género. La ambientación –parece sacada de una película de terror– es uno de los puntos fuertes, aunque también se habla de una elevadísima jugabilidad y cierta serie de innovaciones, no demasiado claras, que harán de «Last Rites» uno de los títulos a tener más en cuenta en los próximos meses.

Flash

El semanario Dinero distribuirá, a partir del 3 de marzo próximo, la Gran Enciclopedia Temática en CD-ROM, que consta de doce CDs distribuidos en diversas áreas. Ésta es la primera vez en España que un medio de comunicación distribuye una enciclopedia de este tipo.

Flash

Cada vez, más y más veloz



Sega está ultimando «Sonic Collection», un paquete que reúne en un sólo CD las adaptaciones a PC de «Sonic 3», «Sonic & Knuckles» y, como añadido especial, un salvapantallas con la mascota de Sega como protagonista. El ajustado precio a que saldrá a la venta, menos de seis mil pesetas, harán de «Sonic Collection» una pieza codiciada

Flash

Sega y Bandai han pasado a ser una única compañía como resultado de una fusión cuya firma se celebró hace pocas fechas, y cuyos resultados visibles empezarán a verse dentro de pocos meses. Dos gigantes nipones se unen para afrontar con mayor fuerza el cada día más competitivo mercado de la informática de entretenimiento.

Flash



El deporte del futuro

Aquellos que lleven ya tiempo en el mundo de los videojuegos, y hubieran disfrutado de las excelencias de ordenadores de 16 bits, como Amiga o Atari ST, recordarán un excelente programa de los Bitmap Brothers llamado «Speedball», así como su continuación, «Speedball 2».
Pues bien, ahora Psygnosis recoge el testigo dejado por los bitmap, y afronta el desarrollo de «Riot», un programa de un corte muy similar a aquel, en su idea básica y acción, aunque haciendo uso de la tecnología más actual, y dotando al conjunto de un espectacular diseño 3D. El juego, una especie de fútbol futurista, aparecerá dentro de pocos meses para PC y PlayStation, para hacer las delicias de los fanáticos del deporte... con algo más.

Conducción temeraria



Infogrames se lanza al universo PlayStation con un nuevo juego que, a diferencia de títulos anteriormente editados por la compañía para la máquina de Sony, no resultan adaptaciones de juegos ya conocidos, sino un proyecto totalmente original.
«V Rally Championship Edition» es un arcade de carreras, que será capaz de enfrentar hasta a cuatro jugadores, combinando modos de pantalla partida con la unión de un par de máquinas gracias al "link cable". Además, el realismo de «V Rally» parece asegurado en tanto que se ha trabajado durante el desarrollo con constructores de los diversos coches participantes en las diversas carreras que componen el mundial, por lo que se podrán encontrar recreaciones de coches como el Ford Escort, Subaru Impreza, Nissan Sunny y hasta Seat Ibiza, entre otros muchos.

para los incondicionales del erizo más veloz del mundo aunque hay que hacer notar que, como siempre, estará disponible únicamente en versión Win 95 para Pentium, como ya es habitual en las producciones de la compañía.
Es muy posible que, en el momento de leer estas líneas, «Sonic Collection» ya esté disponible en el mercado.
Id afinando reflejos para dar la bienvenida, una vez más, al genial Sonic.

Flash

Más de Sega. Una versión especial, exclusiva para ordenadores que incorporen tecnologia MMX, de "Virtual ON", aparecerá en un bundle que ofertarán los nuevos modelos PC de NEC, de aquí a unos meses. El juego, en principio, no se venderá como un título más a través de los cauces habituales de distribución, sino únicamente en este paquete junto al ordenador. También es algo ya oficial que, de aquí a unos meses, la producción casi integra de títulos Sega PC constará de juegos especificos para MMX.





Simulación... a fondo

Jane's anda embarcada en el desarrollo de un nuevo simulador que poco, o nada, tiene que ver con títulos anteriores de la compañía. Ahora, la acción se traslada al mar o, mejor dicho, al fondo del mar, ya que los submarinos se tornan como protagonistas absolutos en «688i» –nombre provisional de trabajo–. A tenor de la calidad de anteriores producciones Jane's, y sabiendo el empeño que la casa pone en recrear fielmente la realidad, todos aquellos aficionados a la simulación, que echaran de menos títulos que se basaran en estos descomunales monstruos marinos –que los ha habido, y muy buenos– se estarán ya frotando las manos en espera del lanzamiento de este título.

GANADORES CONCURSO STAR WARS

Cada uno recibirá un juego de la colección de Los Archivos de Lucas Arts. Vol.: II, que contienen los siguientes juegos: Tie Fighter, Dark Forces, Rebel Assault, Rebel Assault II y Making Magic.

Miguel A. Castaño Fajardo	Sevilla
Pablo Omedes Navarro	Zaragoza
Sergio Pérez González	León
Carlos Ocaña Salceda	Madrid
Alberto García Sánchez	Madrid
Néstor Madrid Molina	Soria
Adrián Montejo López	Vizcaya
Santiago Corbo García	Salamanca
Luis Enrique Laguna Díaz	Granada
Juan Fco. Ramírez Rico	Málaga



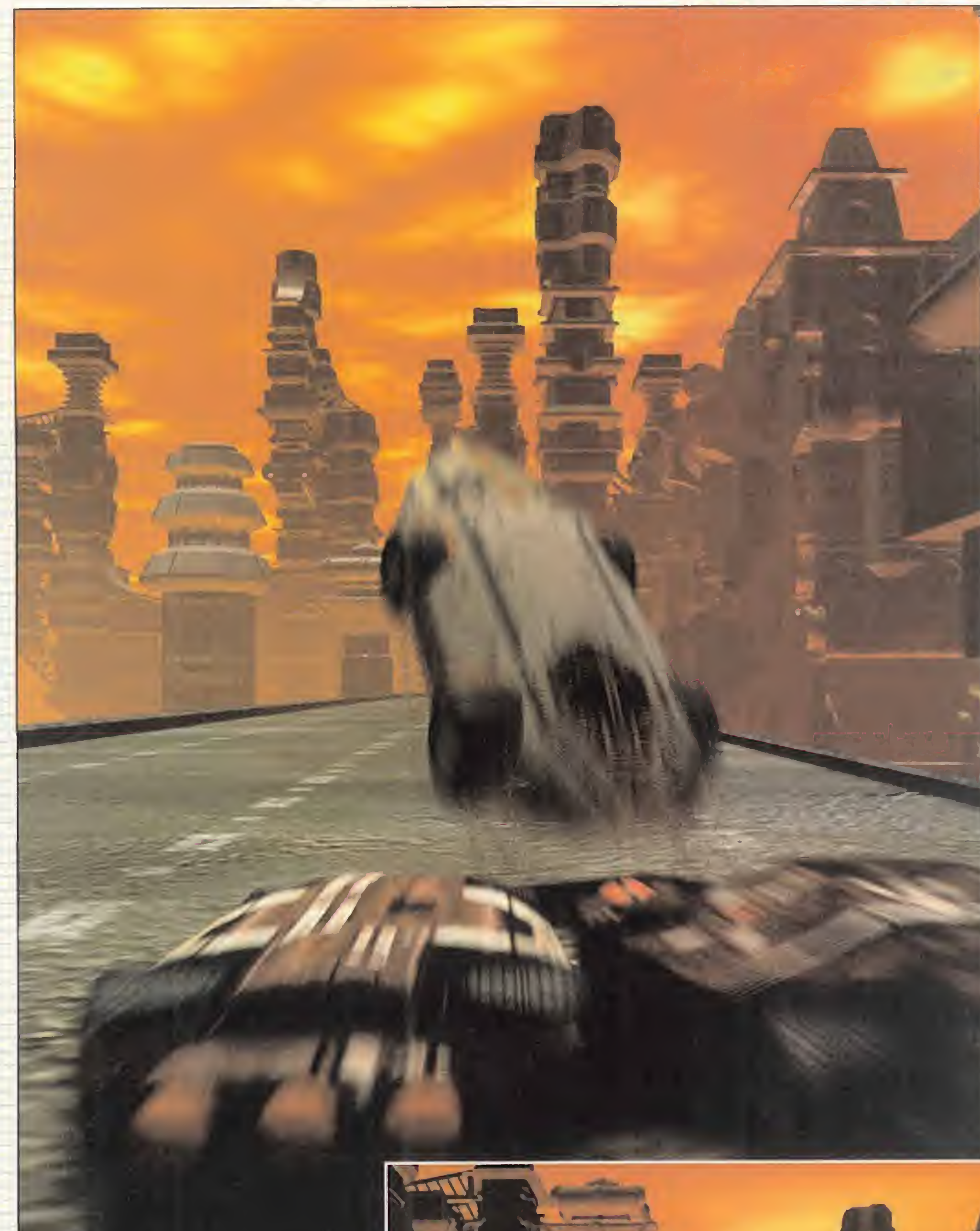
STAR TREK, STARFLEET ACADEMY

Los trekkies de todo el mundo están de enhorabuena. Microprose anuncia su «Generations» para dentro de pocos meses. Aunque mientras tanto, Interplay no se duerme en los laureles y prepara «Starfleet Academy».
Según sus creadores, éste es el programa más completo y complejo que se haya basado en la inmortal serie de Gene Roddenberry –claro que, ¿acaso no dirán lo mismo en Microprose?–. Si algo está en la serie, estará en el juego. Una completa lección de cómo llegar a ser el Capitán de la nave insignia de la Flota Estelar es lo que ofrece «Starfleet Academy», salpicado por multitud de misiones y situaciones dispares... Y, claro, espectaculares combates galácticos. Tan espectaculares, como el aquí podéis contemplar.

POD

Uno de los primeros títulos en aprovechar las posibilidades de la nueva tecnología MMX de Intel, y un arcade de carreras demoledor. Eso es lo que ofrece la última producción Ubi Soft. El excelente detalle con que se está trabajando cada aspecto del juego, las múltiples opciones y variedad de acción parecen impulsar «Pod» a algo más que a ser considerado un mero "juego de carreras". Por ejemplo, circunstancias como las que rodean a las opciones multiusuario, o la posibilidad, prevista por Ubi desde el comienzo, de permitir el acceso a cualquier jugador a nuevos circuitos, coches, records, etc., a través de su página Web. Un programa, en definitiva, que pretende definir un estilo propio. Y, hasta que llegue, conozcámoslo un poco más a fondo en los contenidos de la revista, y disfrutemos de imágenes como éstas.











MOTO RACER

Delphine es una de esas compañías que siempre asombran con sus títulos. Bien por originalidad, bien por una calidad altísima... bien por unir ambas facetas... El caso es que los programadores galos siempre son capaces de aportar algo nuevo, algo distinto. «Moto Racer» también aparece como realmente innovador en el campo del arcade. Las motos dominan ahora el terreno de la competición; motos para todos los gustos: superbikes y cross. Una excelente factura técnica y una jugabilidad a prueba de bomba definirán uno de los proyectos más ambiciosos de Delphine. El aperitivo, mientras tanto, en estas páginas.

GRANDES OFERTAS

MATERIAL
NUEVO Y USADO

VERSION INTEGRA EN CASTELLANO

M.A.X.

ASALTO MECANIZADO TIERRA, MAR Y AIRE

¿POR QUÉ PAGAR MAS?

$1.000



CREDITO SIN INTERESES





CON UN KIT COMPLETO DE ARTILLERIA FIJA/MOVIL.

EQUIPO COMPLETO DE RADAR
Nadie escapará a tu control.
$29,000



En este sorprendente carro acorazado personal, completo con escudos laterales armados resistentes a misiles, y airbag para conductor y acompañante. A elegir entre verde-bosque, arena del desierto o gris metalizado.

SOLO
$100,000



UN BOTE DE ENSUEÑO



Dos baterías de cañones, veloc.60 nudos.Puede ser usado también para pesca y esqui acuático. **$260,000**

Interplay™
BY GAMERS, FOR GAMERS.™

DISTRIBUIDO POR



Max es un juego de ordenador que utiliza los mecanismos aquí descritos. No proveemos de elementos sueltos, ni incluso a mayores de 18 años con carnet de conducir.

VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT ESPAÑA, S.A.
Hermosilla, 46 2ºD - 28001 MADRID - Teléf.: (91) 578 13 67. En Internet: http://www.virgin.es



Por Carmelo Sánchez

MEJOR QUE UN ZIP

Con esta atrevida afirmación se descuelga la empresa francesa Nomai al presentar su unidad de almacenamiento masivo portátil y removible. El **Nomai 540** responde a la misma filosofía de productos similares: unidades externas o internas, discos regrabables de 540 MB, y versiones paralelo y SCSI. Pero a esto añaden valores interesantes que situarían a esta unidad por encima de sus competidores: asegura ser tres veces más rápido que un Zip –de tan sólo 100 MB–, permite usar discos de 270 MB compatibles Syquest, y consigue un precio por MB que es la mitad que un Zip. Funciona en arquitecturas Mac y PC, y es compatible Windows 95; pero le queda un largo camino que recorrer para codearse con un periférico con tanta proyección y apoyo como es el Zip de Iomega.



LA CÁMARA QUE COMPRIME



Como lo leéis: **Hitachi** ha desarrollado la primera cámara digital que graba vídeo y audio directamente en **MPEG-1** –formato de vídeo comprimido–, almacenándolo en una tarjeta disco duro de PC. Esto simplifica en un sólo paso un proceso que antes requería la grabación mediante cámara y después la posterior compresión con una tarjeta MPEG en el PC, operaciones ambas que realiza la cámara de Hitachi en tiempo real. Tiene capacidad para almacenar aproximadamente 20 minutos de vídeo, 3.000 fotografías ó 4 horas de audio en su disco resistente a la vibración y de bajo nivel de ruido. Además, es más pequeña que una cámara convencional, disponiendo de similares funciones –como un zoom 3X óptico y uno x2 electrónico y resolución de 352x240–, incluyendo además una pantalla LCD de 1.8 pulgadas que facilita la grabación, la reproducción y la edición de nuestras capturas. Puede conectarse mediante un kit al bus ISA directamente o bien al puerto paralelo; y todavía no sabemos si se va a realizar una versión PAL para el mercado europeo.



EL ESCÁNER IDEAL





Genius acerca la digitalización de documentos e imágenes en color a todos los usuarios con un escáner de mano económico, fácil de manejar y de excelentes prestaciones.
Con el **ScanMate Color Portable** podremos escanear imágenes de 24 bits con 16.8 millones de colores y una resolución de hasta 1.600 dpi, que le hacen idóneo para todo tipo de tareas de usuario que impliquen escaneo, ya que también incorpora software para tratamiento de imágenes y OCR.
Su instalación y mantenimiento tampoco son un engorro, porque puede conectarse al puerto paralelo –compartiéndolo con la impresora– sin necesidad de tarjetas adicionales, incluye una tarjeta de calibrado, y funciona con un adaptador eléctrico a la red.

Para más información sobre este escáner dirigios a UMD, S.A. (94-4762993).

ANIMACIÓN EN INTERNET





Internet es una fuente inagotable de sorpresas y posibilidades. La última viene de la mano de Silicon Graphics, que en su servidor Web **http://vrml.sgi.com** ha montado la primera serie de dibujos animados en WWW. Su nombre es **«Floops»**, que es como se llama su protagonista, un personaje 3D totalmente animado mediante VRML 2.0, y para visualizarla tendréis que dotar a vuestro navegador de capacidad VRML, con el añadido Cosmo Player de Silicon Graphics que podéis bajaros de la misma dirección antes mencionada. Todos los martes y jueves se emiten nuevos episodios que se reproducen con bastante fluidez en una conexión de velocidad media gracias a la facilidad de VRML para cargar escenas y sonidos 3D, comportamientos interactivos y sensores sobre conexiones con bajo ancho de banda. Merece la pena echarle un vistazo, ya que allí os daréis cuenta de las más vanguardistas posibilidades multimedia e interactivas de Internet.



TECNOLOGÍA DE IMPRESIÓN



La compañía ALPS ha desarrollado una nueva línea de impresoras que equipan una nueva y revolucionaria tecnología de impresión: la **Micro Dry Process**. Mediante esta tecnología se consigue un control exacto del diámetro de cada punto que se fija en 0.040 mm y que como resultado da impresiones fotorealísticas tanto en color como en blanco y negro. Al margen de esto, la **ALPS MD-2010** es una impresora de inyección de tinta que logra una resolución máxima de 600x600 ppp en color y 1.200x600 ppp en blanco y negro sobre distintos tipos de papel, incluyendo formatos especiales de transparencias, tarjetas y película de transferencia de impresión. Además de calidad de impresión, aporta comodidad de manejo y velocidad de proceso –240 cps–. La relación calidad-precio también es excelente. ***Para más información: Worldwide Sales Corp (91-5934415).***

TU COMPAÑERO INSEPARABLE

Estamos asistiendo al boom imparable de los handheld PC –o PC de bolsillo, que también se oye por ahí–, que no están de moda por capricho, sino porque tienen unas prestaciones en lo que a utilidad práctica se refiere equiparables a las de sus hermanos mayores. El **Cassiopeia** de Casio es uno de estos inventos, que en aproximadamente 380 gramos de peso aglutina programas de ofimática –Pocket Word, Pocket Excel, Schedule+–, de gestión de correo electrónico y de conexión a Internet –Pocket Internet Explorer–, entre otras muchas, además de tener más en preparación. Todas ellas funcionando bajo Microsoft Windows CE.

Su CPU es una Hitachi SH-3 RISC, disponiendo además de 4 MB de ROM –donde almacena el sistema operativo– y 2 de RAM –donde se guardan los datos–, además de interfaces RS-232, de datos, y de infrarojos para transmisión fácil de datos con un PC u otros handheld. La pantalla es LCD con cuatro niveles de gris, y a través de ella se le pueden introducir órdenes mediante un stylus –un lápiz óptico–. Funciona con pilas que le dan 20 horas de total autonomía, y aunque todavía no está a la venta en España, en USA se comercializa por 500$ como la perfecta oficina móvil.

ALMACENAMIENTO SEGURO



Si no tenéis ya un grabador de CD-ROM en vuestra casa, pronto lo tendréis, porque su progresivo abaratamiento y la avalancha de modelos lo convertirán en algo tan habitual como un disco duro. El CD-ROM es un medio seguro y práctico, en auge, aunque empieza a estar amenazado por el DVD. Esto obliga a los fabricantes a producir unidades mucho más competitivas, y Hewlett-Packard se ha aprendido bien la lección. Su última grabadora es la **HP SuperStore CD-Writer 6020**, disponible en versiones interna y externa –esta última SCSI o paralelo–, que lee a 6X y graba a 2X. Tener el tamaño de un lector de CD normal es sólo una de sus ventajas, pues también tiene un buffer de 1 MB que acelera la copia, una tasa de transferencia mínima de 1.4 MB/seg, y la necesidad de tan sólo 10 MB libres en un disco duro de al menos 528 MB de capacidad. Incluye todo el software necesario para grabación en la mayoría de los formatos existentes en la actualidad. ***Para más información: Hewlett-Packard (91-6311600).***

*★ **NEC** ha diseñado un nuevo chip que, con un tiempo de acceso de 1.7 nanosegundos –20 veces más rápido que la memoria normal– y una tasa de transferencia de 600 MB/seg va a revolucionar las prestaciones gráficas de los PC del futuro. Y por lo tanto, acelerar enormemente todos los juegos y aplicaciones 3D que requieren de una gran carga gráfica, liberando de las tareas de proceso al micro principal.*

*★ El último añadido que se le ha incorporado a un teclado es algo tan especial como un dispositivo para escanear huellas digitales. Los responsables son **Keytronic Corporation**, y su finalidad no es otra que controlar el acceso al PC y así garantizar unos niveles de seguridad. Como cada huella es única, no pueden usar el ordenador nada más que las huellas autorizadas previamente.*

*★ Como era de esperar, los Pentium con MMX ya se están montando en ordenadores portátiles. Los notebooks **Travelmate 6100** de Texas Instruments incorporan Pentiums 166 MHz con MMX, además de 32 MB de RAM, 512 KB de caché, disco duro de 2 GB, CD-ROM 10X y pantalla SVGA con controlador gráfico de 128 bits. Un auténtico monstruo multimedia portátil.*

*★ Se ha conseguido fabricar un ordenador –que también se comercializa– que funciona a 1 GHz –1.000 MHz–, mediante la combinación de dos microprocesadores Alpha de 500 MHz equipados con 2 ó 4 MB de memoria caché, y una memoria RAM de 2 GB –sí, gigabytes–. La compañía que lo vende es **Carrera**, y su precio es de 15.000 dólares –a 130 pesetas el dólar, más o menos–...*

*★ Cobra protagonismo en el panorama de los videojuegos el chip gráfico **3D PowerVR** de **VideoLogic** que montan tarjetas como la **Apocalypse 3D**, y que proporcionará un mejorado soporte gráfico a próximos juegos de PC como «Resident Evil», «Ultimate Race», «Dark Rift» o «Shadows of the Empire», entre otros muchos diseñados pensando en ella.*

LA CLAVE ESTÁ EN LA ESFERA



Como el mercado está en continuo estado de saturación de joysticks, al diseñar su último modelo, Primax ha pensado en unas señas de identidad que lo diferenciarán de todos los demás. La apariencia externa del **Firestorm Ultrastriker** es la de un joystick multipropósito –con modos analógico y digital– convencional, con un diseño estilizado y ergonómico. En lo primero que se aprecia que es diferente a los demás es en su facilidad de movimiento, motivada por un mecanismo de giro de la palanca mediante una esfera en la base, y no en los dos ejes habituales de los joysticks analógicos. Se consigue de esta forma un alto grado de precisión y de libertad en los movimientos de la palanca. Otra cualidad interesante es la cómoda colocación de los botones, tanto los de disparo y de selección de arma como el de control de vistas, teniendo incluso el control de aceleración digital integrado en la palanca en lugar de en la base. Estas cualidades lo hacen especialmente indicado para la simulación de vuelo, pero tiene un buen comportamiento en cualquier juego puesto que cuenta con un buen número de botones, una base ancha y firme, centrado automático y un acabado de primera calidad. Lo podréis encontrar en la mayoría de las tiendas especializadas en informática.

¿QUIÉN NECESITA UN TELEVISOR?



Con su línea **VideoHighway**, AIMS-Lab nos proporciona periféricos que son mucho más que meros sintonizadores de televisión para PC. Además de realizar esta función –de TV normal, TV por cable, o vídeo–, también sintonizan emisoras de radio FM –mediante Radio Track–, pueden capturar imágenes y disponen de entrada de señal de vídeo. Las VideoHighway dotan a nuestro PC de las mismas funciones que una TV –color, volumen, etc.–, además de funciones adicionales como preview de 16 canales simultáneamente en pantalla, ajuste del tamaño de visualización, o uso de consolas de videojuegos en el monitor del PC. Sus funciones de predefinición nos permitirá ajustar las emisoras –hasta 99– y configurar horarios de encendido/apagado.

Además de la tarjeta ISA de 16 bits, incluye cables de recepción de señal y de conexión VGA, y aplicaciones de gestión para controlar todos los dispositivos conectados a ella mediante el ratón o con un mando a distancia opcional.

Más información: UMD, S.A. (94-4762993).

MÚSICA PROFESIONAL AL MOMENTO

Si lo que necesitas es añadir sonido XG a tu ordenador de una forma rápida, cómoda, y sin necesidad de abrir la carcasa, lo más indicado es la nueva **Yamaha MU10**; una tarjeta de sonido externa que se conecta al puerto serie del PC, Mac, Atari o Amiga. Además de proporcionar prestaciones XG, incorpora 676 melodías en 4 MB de sonido en ROM, 32 notas polifónicas, y efectos musicales de coro, reberveración, y variación conseguidos gracias a su módulo sintetizador con 3 procesadores DSP de 24 bits. Como era de esperar en un producto profesional de estas características, puede conectarse a un teclado externo MIDI o a un generador de tonos Wavetable, además de ser totalmente compatible con dispositivos General MIDI. Como podéis ver los que entendéis de música por ordenador, es mucho más que una tarjeta de sonido convencional.

Para obtener más detalles: DMJ Informática (91-3198562).





NIVEL I: INICIACIÓN · NIVEL C: CON CONOCIMIENTOS · NIVEL E: EXPERTO · ° Pésimo · ★ Flojo · ★★ Normal · ★★★ Bueno · ★★★★ Muy Bueno

REDES

Guía de iniciación Netscape 3.0



Con esta sensacional guía de aprendizaje, el lector podrá hacerse rápidamente con el control de Netscape 3.0, aprendiendo los conceptos básicos sobre Internet, acceder a la misma a través de Windows 95, transferir ficheros, y un sinfín de acciones más a desarrollar a través de esta aplicación para navegar en el maravilloso mundo que compone Internet. La obra está elabora de una manera sencilla, concisa y breve que, a lo largo de diez lecciones, hará que cualquiera que se inicie en el mundo de las redes lo tenga bastante claro.

995 Ptas. 206 Págs.
Consuelo Gutiérrez/Julián Martínez
Anaya Multimedia
NIVEL "I"
★★★

PROGRAMACIÓN

Programación orientada a objetivos. Conceptos, modelado, diseño y codificación en C++



Esta obra trata de enseñar a programar con tecnologías de objetos, aunque se ha dado mayor importancia a los conceptos teóricos y fundamentales del mundo de objetos.
El contenido del libro se ha diseñado de modo que pueda permitir al lector con conocimientos en C++, y a los no iniciados, adentrarse en el mundo de los objetos de una manera gradual y con la mayor eficacia posible.
La obra está desarrollada a lo largo de quince capítulos, divididos en cuatro partes, donde el lector podrá encontrar todo la información que busque dentro del mundo de los objetos.

4.200 Ptas. 658 Págs.
Luis Joyanes Aguilar
McGraw-Hill
NIVEL "C"
★★★★

DIVULGACIÓN

Guía de navegación Viajes en Internet



Viajes en Internet es un estupenda manera de tener acceso a todos los lugares de Internet que tengan que ver con el turismo y los viajes en general. La obra aborda el tema de una manera sencilla, y hace que el lector no pierda tiempo en la búsqueda de información inútil, ya que contiene numerosas direcciones de la red de redes. Con esta guía, hacer turismo ya no va a ser tan engorroso encontrar aquellos lugares que el lector siempre deseó visitar, ya que a través de Internet se podrá conocer todo lo que los lugares tienen de maravillosos, y con este libro aún mejor.

995 Ptas. 190 Págs.
Beatriz Parra Pérez
Anaya Multimedia
NIVEL "I"
★★★

LENGUAJES

Macromedia Director. Curso de Lingo para Windows



Con la obra que nos ocupa, el lector podrá aprender rápidamente los fundamentos y dominará todos los detalles de esta potente herramienta que constituye el lenguajes de guiones Lingo. Como se sabe, este lenguaje es uno de los más innovadores para gestionar presentaciones multimedia, juegos y programas de referencia.
Además, incluye un CD-ROM con más de seiscientas películas que corresponden con los ejercicios planteados en el libro, ejemplos de cada elemento de Lingo y una versión de demostración operativa de Director.

3.250 Ptas. 295 Págs.
John Thompson
Anaya Multimedia
NIVEL "I"
★★★

APLICACIONES

Microsoft Office 95 Standard



El tan famoso y utilizado programa de Microsoft ha sido explicado en este libro de una manera realmente básica. Por ello, ofrece a los lectores los conocimientos necesarios para utilizar y llegar a dominar Microsoft Office 95 sin ningún tipo de problemas.
La obra está dirigida a usuarios principiantes y de nivel intermedio, y en él se podrá apreciar un desarrollo paso a paso de los programas que incluye este paquete de software, incluyendo además un disquete para que el lector practique todo lo que ha aprendido.

4.900 Ptas. 567 Págs.
José Antonio Ramalho
McGraw-Hill
NIVEL "I"
★★★

LENGUAJES

C++ para programadores



Para todos aquellos lectores que quieran aprender a programar en uno de los lenguajes más innovadores y potentes de la actualidad –C++–, Osborne y McGraw-Hill han editado esta obra, que incluye los aspectos fundamentales de C++, y no sólo esto, si no un sinfín de temas que hacen referencia a este sensacional lenguaje.
La obra se desarrolla a lo largo de quince capítulos que van inmiscuyendo poco a poco al lector en el aprendizaje y dominio de C++, contando para ello con multitud de consejos, ayudas y resolución de problemas para facilitar su exploración.

3.790 Ptas. 398 Págs.
Herbert Schildt
Osborne/McGraw-Hill
NIVEL "C"
★★★

IDIOMAS

Infotech. English for computer users

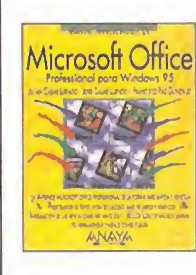


La obra que nos ocupa va dirigida a aquellos lectores que quieran iniciarse en el mundo de la informática, conteniendo la misma todos los vocablos utilizados en este apasionante mundillo, todos ellos en inglés. La dificultad estriba en que para poder hacerse con el manejo del mismo es necesario tener conocimientos de inglés, ya que el mismo está escrito en el idioma del Reino Unido. Aún así, será sencillo abordar todos los conocimientos que en él se expresan, sirviendo como curso de aprendizaje del inglés utilizado en el mundo de los ordenadores.

2,885 Ptas. 152 Págs.
Santiago Remacha Esteras
Cambridge University Press
NIVEL "C"
★★

APLICACIONES

Manual imprescindible de Microsoft Office Profesional para Windows 95



Una de las formas más rápidas y sencillas de aprender y controlar Microsoft Office para Windows 95 es este sensacional manual de Anaya Multimedia. En él, los autores van introduciendo al lector de una manera progresiva en el amplio mundo que constituye esta tan utilizada aplicación de Microsoft. El manual está desarrollado de una forma realmente sencilla, contando para ello con multitud de notas, ejemplos y ejercicios que ayudarán al lector en el apasionante mundo del Office para Windows 95.

2.995Ptas. 446 Págs.
Julián Casas/José Casas/Francisco Paz
Anaya Multimedia
NIVEL "I"
★★★★



Cartas al Director

Micromania se reserva el derecho de publicar las cartas que se reciban en esta sección, así como de resumirlas o extractarlas cuando lo considere oportuno. No se devolverán los originales no solicitados, ni se facilitará información postal o telefónica sobre los mismos.

PERIFÉRICO INTERESANTE

En el número 23 de la tercera época, en la página 20, hacéis mención a un periférico llamado GameLAN, del cual estaría muy agradecido si me ampliárais la información. ¿Se comercializa en España? ¿Cuánto cuesta? ¿Me podéis dar la dirección de la compañía? ¿Cuántos periféricos hacen falta para conectar dos ordenadores? Me encuentro muy interesado en adquirir información para la adquisición de dicho producto.

Alberto Menéndez. Las Palmas

RESPUESTA: *Lamentamos informarte que este producto aún no se comercializa en nuestro país, pero te puedes dirigir a la empresa americana fabricante, Apexx, para intentar pedirlo. Su página web para obtener más información es: www.apexxtech.com.*

Respecto a la última pregunta, para conectar dos ordenadores no te hace falta más que un cable serie –modem nulo– o uno paralelo que puedes adquirir en tiendas especializadas, o hacer tú mismo si eres un poco manitas, ya que en muchos libros técnicos viene cómo hacerlo.

DE PESCA

Me gustaría que me dijéseis si va a salir próximamente una versión de «TNN'96» en castellano. Si es posible entender la versión original con un inglés medio-bajo y si hay algún otro juego de pesca parecido en castellano, ya que creo que es una buena idea hacer juegos sobre este deporte, y animo a las compañías nacionales y extranjeras a intentarlo con la caza o el tiro olímpico.

Faustino Laguna. Cuenca

RESPUESTA: *«TNN'96» sólo está disponible en la versión inglesa con los manuales en castellano, pero tampoco tendrás muchas dificultades para entenderlo y jugarlo. Lamentablemente, es el único juego de pesca que hay por estos confines, y por ahora no hay ninguno en preparación, aunque saldrán sin duda. Lo de un juego de caza o tiro olímpico es más difícil.*

DISCOS DE ESCENARIOS

Os escribí hace algunos meses preguntando por «XS» y «D!Zone». El primero ya ha salido, pero comentásteis en la revista que llegaba algo tarde, así que lo he dejado por «Alien Trilogy», que obtuvo mayor puntuación. Me gustaría saber qué pensáis acerca de mi elección. Por otro lado, adquirí «D!Zone», aunque ya estoy algo cansado de jugar y crear niveles para «Doom». ¿Creéis que habrá una especie de «Alien!Zone» en el futuro, o al menos cualquier programa que me permita hacer nuevos niveles para este juego?

Pablo Iglesias. Barcelona

RESPUESTA: *Creemos que tu elección ha sido acertada, ya que con «Alien Trilogy» te llevas un gran juego para el que te va a venir de maravilla la solución que publicamos en el pasado número 24. Respecto a la pregunta, nunca se sabe si en WizardWorks están pensando en hacer un «Alien!Zone»; todo depende de si surgen editores y si de el juego tiene posibilidades –por la forma en que haya sido programado– de ampliar sus niveles. No te preocupes porque en cuanto lo haya os lo haremos saber.*

PARA MEJORAR

Me gustaría pediros que, cuando comentéis un juego, digáis siempre si está o no traducido al castellano, ya que esa información me parece muy importante. También me gustaría que en la ficha de identificación del juego pongáis, además de la compañía que lo ha hecho, su distribuidora española. Por otro lado, sería interesante la inclusión de una sección con la lista de los juegos más vendidos, al estilo de las que vienen en las revistas de cine con las películas más taquilleras. Por último, creo que sería bastante positivo que realizáseis un reportaje orientado a la concienciación popular de adquirir originales frente a los efectos nocivos de la piratería.

José Vicente Alfaro. Huelva

RESPUESTA: *Tomamos muy buena cuenta de tus ideas, que nos gustan bastante y trataremos de poner en práctica en la medida de lo posible. En cuanto al tema de la piratería, a pesar de ser un problema de índole personal, no están nunca de más las acciones como la que tú propones, que también anotamos.*

WORMS Y COMPAÑÍA

En el número de Octubre pusísteis en el CD una demo de «Worms», y me gustó tanto que decidí comprarlo, pero no lo encuentro. ¿Dónde puedo conseguirlo? El juego «Virtua Cop» también me interesa. ¿Cómo se maneja? ¿Necesita tarjetas aceleradoras? Por último, ¿existe algún editor de niveles para «Quake»?

Juan Manuel Guisado. (e-mail)

RESPUESTA: *Ha salido publicado hace poco «Worms United», un pack especial que incluye «Worms» y «Worms: Reinforcements», y que puedes adquirir en los establecimientos especializados en videojuegos, o dirigirte a su distribuidora: Arcadia (91-5610197). El juego «Virtua Cop», de Sega, se puede manejar con ratón, y funciona en cualquier Pentium, sin necesidad de tarjetas aceleradoras. Para «Quake», al igual que «Doom» o «Duke Nukem 3D», hay varios editores de niveles que puedes encontrar en Internet o publicados comercialmente, como «Aftershock» de New Software Center (93-4241703).*

ESCÁNERES

He comprado el escáner Mustek Paragon 600 II SP, y al abrir el paquete me he encontrado que en el escáner pone Mustek Paragon 600 II CD. He llamado a la tienda donde lo adquirí, y me han dicho que es el mismo, que todos los Mustek Paragon 600 II SP en el aparato pone Mustek Paragon 600 II CD. ¿Es verdad esto? En el caso de no ser así, ¿cual es mejor?.

Ernesto Sorin. Barcelona

RESPUESTA: *No creemos que te hayan engañado, porque el modelo Mustek Paragon 600 II CD no existe, pero está bien que nos hagáis este tipo de consultas, porque desgraciadamente los casos de irregularidades en el mercado del hardware son cada vez más frecuentes.*

PLAYSTATION NEGRA

He leído en Micromanía la noticia sobre la Yaroze –la Playstation Negra– y la posibilidad de conectar ésta al PC. Incluso en la foto que adjuntáis se puede ver un cable que bien puede servir para eso. Mi pregunta es: ¿se podrá utilizar ese tipo de conexión en mi PSX normal –es decir, comprar ese cable en concreto–? ¿Existe hoy por hoy un sistema, que no sea comprar una tarjeta TVPC para conectar mi PSX al monitor del PC?

Jorge Miguel Blázquez. (e-mail)

RESPUESTA: *El cable que se ve en la imagen es un cable de datos que sólo tiene utilidad con la Yaroze, pues las demás no se pueden conectar al PC, y no creemos que se venda por separado de la máquina, ya que la máquina no está a la venta en España. Además, el único sistema para conectar la PSX al monitor del PC –¿¿??– es convirtiendo éste en una televisión que pueda recibir la señal RGB de la PlayStation.*

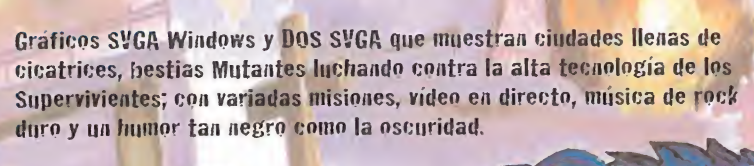
Para participar en esta sección debéis enviar vuestras cartas a: **MICROMANÍA**. C/ de los Ciruelos,4 - San Sebastián de los Reyes 28700 Madrid.
No olvidéis indicar en el sobre la reseña **CARTAS AL DIRECTOR**. También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón: **cartas.micromania@hobbypress.es**





Se acabó eso de seguir las órdenes para el resto de tu vida. Ahora tendrás que buscar tus propias reglas. Utiliza tu cabeza. Después, ¡una buena patada a este trasero post apocalíptico australiano!

KKND es el juego avanzado de estrategia bélica con cerebro y un par de cosas más, en que tus hordas atacan, defienden y piensan por sí mismo. Después, ¡pisotéalos!



Gráficos SVGA Windows y DOS SVGA que muestran ciudades llenas de cicatrices, bestias Mutantes luchando contra la alta tecnología de los Supervivientes; con variadas misiones, vídeo en directo, música de rock duro y un humor tan negro como la oscuridad.

Krush Kill 'N' Destroy™ – estrategia de verdad para tu PC.

Demo disponible en Internet:
www.beam.com.au

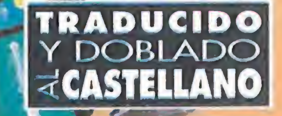
Edita y distribuye
Electronic Arts Software
Edificio Arcade
Rufino González 23 bis
Planta 1a Local 2 28037 Madrid
Tel. 91-304 70 91
Fax. 91-754 52 65
TELÉFONO SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO:
91-754 55 40

La única manera de vivir.













Comanche 3

Si volvemos la vista atrás unos tres años, podremos recordar la inmensa expectación y revuelo que acaeció en el mundo del software cuando una compañía llamada Nova Logic lanzó al mercado uno de los más espectaculares simuladores jamás contemplados: «Comanche. Maximum Overkill». Un producto que, en términos de tecnología y realismo iba mucho más allá de lo que se había imaginado nunca. Desde entonces, la compañía ha tenido más presencia en el mercado con unos cuantos títulos que, sin embargo, no habían llegado a causar tanto impacto como aquel.... hasta ahora, en que Nova Logic vuelve por sus fueros y basado, justamente, en el título que más fama y fortuna les proveyera, llega el que será el nuevo simulador de helicóptero a batir. Llega la nueva bestia de la guerra. Llega «Comanche 3».

La **nueva era** de la simulación







El potencial de nuestro RAH-66 se pondrá de manifiesto en todo tipo de escenarios.



La información recopilada en Sikorsky sirvió como base para el posterior trabajo de recreación de la máquina.



La calidad visual que permite conseguir el nuevo engine Voxel Space es altísima.

NOVA LOGIC
En preparación: **PC CD**
SIMULADOR

La culpa de todo el revuelo armado en torno a algo que, en la práctica, no era excesivamente innovador, un simulador de helicóptero, se debía a algo casi desconocido que con el nombre de "Voxel Space" ofrecía, sin embargo, el mayor realismo visual jamás presentado en un programa del género, y se plantaba como la alternativa real y eficaz a los programas basados en entornos poligonales.

Han tenido que pasar varios años para que Nova Logic volviera al candelero con, justamente, la evolución, casi lógica e inevitable, de aquel engine basado en unidades volumétricas y la aplicación del mismo sobre un nuevo programa, que será capaz de ofrecer tanto intensas emociones a los aficionados a la simulación, como sorprendentes propuestas visuales, al gran público en general.

No será, además, «Comanche 3» el único programa que se basará en el Voxel Space 2, ya que «Armored Fist 2» también está en pleno desarrollo, y se prevé su aparición poco tiempo después del simulador de helicóptero que ahora nos ocupa.

El realismo de que hará gala «Comanche 3» será uno de los puntos fuertes, nuevamente, del juego. La perspectiva visual ha evolucionado grandemente, y los efectos gráficos en tiempo real –translucidez en humo y fuego, movimientos de nubes, mapeados de texturas enormemente trabajados, generación de gráficos en la lejanía...– aportan ese punto de espectacularidad que, unido a la simulación, convierte «Comanche 3» en el nuevo objetivo a batir por la competencia.

La base real de toda la acción del juego se asienta sobre los cimientos que proporciona la aeronave estrella –a tenor de los últimos productos basados en helicópteros– de los últimos años: el RAH-66. El helicóptero de ataque y reconocimiento más devastador del momento, un biplaza diseñado para convertirse en una de las armas más mortíferas de los cielos, se encontrará representado en el juego con la máxima fidelidad posible de modo que lleve al jugador a encontrarse allí mismo, a los mandos de un monstruo de potencia realmente devastadora.

El increíble detalle conseguido en aspectos como la representación del cockpit, por ejemplo, o las comunicaciones con otros jugadores en red, ofrecerán horas y horas de variación sobre el tema, capaces de satisfacer a los usuarios y aficionados más exigentes.

Aspectos, por otro lado, como los diversos modos de vuelo –realista y acción, como en anteriores ocasiones–, el elevado número de misiones –más de treinta–, y los múltiples efectos y sorpresas visuales, los efectos de luz en tiempo real, etc., preparan el despegue de «Comanche 3» como uno de los más esperados y espectaculares del momento en materia de simulación.

F.D.L./D.D.F.

Hablamos con **John Garcia**, Presidente de **Nova Logic**

Fundador y presidente de Nova Logic, John Garcia es de esos ejecutivos que llevan su trabajo mucho más allá de lo que componen las tareas administrativas, implicándose activamente en todo el desarrollo de los productos de su compañía. «Comanche 3» no ha sido una excepción en esa línea de trabajo, lo que nos llevó a charlar con el máximo responsable de Nova Logic, para que nos descubriera algunos de los secretos de su nuevo simulador.



"Voxel Space 2 ofrece el máximo realismo posible para simulaciones, mucho más que los entornos poligonales, obteniendo un detalle casi increíble"

MICROMANÍA: Cuando «Comanche» apareció hace unos años, fue considerado unánimemente como uno de los productos visualmente más impactantes de su época. ¿Ha sido ahora, cuando el hardware ha evolucionado enormemente, el momento para el que se pensó desarrollar el nuevo engine Voxel, o existe algún otro soporte en el que se piense como base real del mismo, en un futuro a corto plazo?

JOHN GARCIA: *No. El PC seguirá siendo nuestra base de trabajo. Aunque es cierto que el hecho de que el Pentium se haya convertido ya en un estándar ha facilitado la introducción del nuevo engine Voxel Space. El Voxel Space original ofrecía únicamente 160 líneas de resolución, mientras que su segunda versión alcanza las 640. El aumento en la potencia de proceso facilita la gestión del juego por parte de Voxel Space 2, permitiendo añadir mucho más detalle según las posibilidades de cada CPU en concreto. A mayor potencia, mejores resultados.*

MM.: ¿Qué importancia tiene la fase de pruebas y "testing" en cada producto de Nova Logic?

J.G.: *Es uno de los apartados más importantes en el desarrollo de un título. En Nova Logic tenemos una serie de gente en plantilla dedicada en exclusiva al testeo de los juegos, y yo mismo podría considerarme como uno de ellos. Sobre todo durante la última fase del desarrollo. Todas las horas que paso probando juegos como «Comanche 3» no las dedico tan sólo a comprobar que no existen errores de programación en el producto, sino a confirmar que se trata de un programa que sea divertido y encierre una gran jugabilidad.*

MM.: ¿Recibís alguna asesoría por parte de fuentes militares?

J.G.: *Desde hace tiempo cada vez vamos obteniendo más y más apoyo de los militares en el desarrollo de nuestros productos. Cuando comenzamos a realizar simuladores, consultábamos a algunos profesionales en el campo del pilotaje, pero desde que nos convertimos en una compañía líder en el género de la simulación, los militares, y los mismos fabricantes, se han convertido en una ayuda muy valiosa en nuestro trabajo.*

Para «Comanche 3», por ejemplo, pasamos bastante tiempo en Sikorsky manejando el simulador del Comanche, y recopilando información sobre las posibilidades y características del aparato. De ese modo, lo que aparece en el juego es el helicóptero real. Muchísima gente se ha visto envuelta en el desarrollo del proyecto y, para ser sincero, durante el diseño del juego hemos contado con mucha más información de la que al principio creí posible por culpa de temas confidenciales y secretos sobre la ingeniería y aviónica utilizadas en el aparato real. Pero lo que ocurrió es que los mismos fabricantes se han dado cuenta que estamos ayudando a promocionar sus máquinas. Incluso el Pentágono se puso en contacto con nosotros hace poco, a causa del trabajo realizado en «F22 Lightning II». Pensaban que habíamos realizado un buen trabajo y querían ayudarnos en lo posible a que nuestros siguientes productos se mantuvieran en una buena línea de calidad y realismo, así que en el futuro podemos esperar algunas colaboraciones realmente interesantes.

MM.: ¿Qué dificultad existe en la consecución de efectos tan realistas como los que ofrecerá «Comanche 3», en aspectos como el fuego o el humo? ¿Qué clase de herramientas de desarrollo se usan en Nova Logic para ello?

J.G.: *Toda la tecnología usada en cada título se basa en herramientas propias de la compañía, que han sido desarrolladas a lo largo de años. Efectivamente, efectos del tipo que comentáis son muy complejos de*



El área de testeo de Nova Logic es uno de los departamentos más importantes de la compañía, en palabras de su presidente. Otros departamentos, como el de I+D, se encuentran también entre los prioritarios en el trabajo, contando además con la ayuda que ofrecen militares y fabricantes.

desarrollar con cierto realismo y eficacia, pero también son cosas en las que hemos estado investigando durante años y que, en cierto modo, hemos sido nosotros sus introductores en el campo del videojuego, con lo que estamos situados muy por delante de los demás.

MM.: ¿Puedes comentarnos las principales características del engine Voxel Space original, y las mejoras de la segunda versión?

J.G.: *Actualmente el engine ha variado mucho.*

Los sistemas basados en polígonos son muy buenos, sobre todo, en los asuntos de colisiones y diseños de terrenos, ofreciendo mucho detalle, pero Voxel Space 2 supera todo eso. Con el Voxel Space original estábamos bastante limitados en esos aspectos concretos, pero ahora el detalle conseguido desde gran altitud es enorme y, además, es un aspecto que se mantiene mientras te acercas al terreno, aumentando incluso en cortas distancias, ofreciendo una apariencia, en todo momento, enormemente realista.

En Nova Logic, de todos modos, hemos trabajado también con entornos poligonales. «F 22» es el mejor ejemplo. Sin embargo, nos dimos cuenta, en el mismo momento de empezar a desarrollar el Voxel Space, que los polígonos no ofrecían buenos resultados en la representación muy cercana de terrenos. El voxel ofrece mucho más detalle en rangos de 100 ó 200 pies, y es mucho más realista, no sólo visualmente, sino también en efectos de colisiones. Por ejemplo, una colina generalmente puede estar representada como un conjunto de triángulos. Una colisión contra ella afectará a una serie de polígonos planos. Si, por el contrario, la representación se hace mediante voxels, cada punto en concreto se verá afectado en su detalle.

MM.: ¿Soportan, o soportarán, los juegos de Nova Logic, toda la nueva serie de tarjetas aceleradoras que, actualmente, se encuentran a la venta o en desarrollo?

J.G.: *Estamos trabajando sobre algunas de ellas, las que creemos que tenderán a convertirse en estándar, y que ofrecen algunas ventajas evidentes sobre el hardware actual. Sin embargo, creemos que, realmente, lo que hacen es facilitar el trabajo de los programadores a la hora de conseguir más velocidad de proceso, en términos generales. Y nosotros no tenemos ningún problema sobre la velocidad con nuestros productos. Habitualmente programamos en ensamblador, con lo que no tenemos las limitaciones de otras compañías que trabajan sobre bases de C o C++. Pero es algo a lo que seguiremos prestando atención, así como todo tipo de nuevas tecnologías, como el MMX, que siempre serán buenas para todo el mundo.*

MM.: En el tema de los juegos en red, ¿qué importancia tiene este área en los programas de Nova Logic?

J.G.: *Es un aspecto fundamental en nuestros proyectos. Muchas compañías realmente ofrecen estas opciones en sus juegos, pero, a la hora de la verdad, te encuentras con multitud de problemas en las conexiones o en los juegos en red, con fallos, ordenadores que se cuelgan, etc. Realmente lo hacen para poner en las cajas que sus juegos ofrecen esa alternativa. Sin embargo, en Nova Logic entendemos el juego multiusuario como una base real de la simulación, por lo que siempre nos preocupamos de que sea una opción que funcione a la perfección.*

MM.: Pese a que el PC sea la base de vuestros programas, ¿pensáis en trabajar para otras plataformas, como PlayStation, e incluso pensáis que el PC podría emular algunas de las posibilidades gráficas que ofrecen estas máquinas?

J.G.: *Bueno, en el tema de los efectos gráficos ya he comentado que llevamos muchísimo tiempo trabajando sobre ellos, y no representan actualmente ningún problema. Y, en realidad, lo que máquinas como PlayStation hacen es, simplemente, facilitarte el trabajo haciendo las tareas más duras por ti. El PC puede hacer todo eso perfectamente. El único problema es lo complejo que resulta, y el tiempo que se invierte en procesar todos esos efectos. De cualquier modo, PlayStation y Nintendo 64 están en nuestro punto de mira, ya que haría llegar nuestro producto a mucha más gente. En el pasado hemos trabajado también sobre Saturn y creemos que seguiremos apoyando distintas plataformas en el futuro.*



POD

Cuando parecía que el Pentium se iba a convertir en el estándar definitivo, dentro de la variedad de micros de mayor o menor potencia, empiezan a surgir los primeros juegos capaces de aprovechar las posibilidades que otorga la nueva tecnología MMX. Uno de los primeros será «Pod», la nueva producción Ubi Soft que, ambientada en un entorno futurista y con la firme idea de colocarse en los primeros puestos de los arcades de competición del momento, la compañía gala está ultimando.









A vida o **muerte**





UBI SOFT
En preparación: **PC CD, PC CD MMX**
ARCADE

A priori, «Pod» aparece como uno de esos juegos que, en su género, parecen no aportar nada especialmente novedoso al género. Sin embargo, toda la información que lo rodea, y las pruebas a que hemos podido someter las primeras betas del juego, desmienten el dato mencionado.

La base del juego se estructura en una carrera de coches futuristas, en la que competimos por, ni más ni menos, que nuestra propia vida. Los escenarios –léase circuitos– que componen el juego, se sitúan en Io, un planeta a punto de morir por culpa de la invasión de un virus –el Pod– aletargado en su subsuelo y que ha entrado en actividad debido a un accidente. Sólo queda una plaza en la última nave disponible, para escapar de Io, y el ganador de la carrera será el afortunado para el que se la reserva.

La historia, más o menos fantástica de «Pod», no es más que una excusa como cualquier otra, de la que Ubi se ha servido para el desarrollo del juego. Lo que ya no es tan normal es la enorme variedad que ofrecerá «Pod» en su versión final, así como la especial técnica usada en el juego.

ARCADE COMPLETO

Aunque básicamente «Pod» no dejará de ser un arcade, sí se puede afirmar que hasta la fecha nos hemos topado con pocos tan completos,



La sensación de velocidad en «Pod», incluso con la enorme carga gráfica que posee, será uno de los puntos fuertes de la parte más arcade del juego.

Al enrevesado diseño de los circuitos se añadirá un número bastante alto de rampas, saltos y otros obstáculos.

La preocupación de Ubi por ofrecer unas completas opciones multiusuario, ha sido uno de los puntos más cuidados en el desarrollo del juego



El uso de distintas perspectivas presentará un añadido, un detalle de calidad muy interesante, como es la variación del sonido del motor, según nos encontremos en el interior o en el exterior del vehículo.

tanto en opciones de juego como en diseño. Dentro de las opciones que pueda ofertar un juego de este tipo, en «Pod» nos daremos de bruces con un abánico casi exagerado de modalidades de competición: carreras individuales, competiciones, competiciones en red, por modem, escogiendo aleatoriamente circuitos, coches, variando el número de rivales, modos "fantasma" –competiciones contra nuestros records– similares al conocido de "Sega Rally"...

Pero es en la acción, en el diseño de las competiciones, donde se nota el esfuerzo que se ha puesto en Ubi por ofrecer algo diferente y nuevo. No hablamos ya del que, en principio, se perfila como un excelente diseño gráfico –del que hablaremos después– sino de la estructura que ofrece cada carrera. Doce circuitos iniciales, más cuatro ocultos, encerrarán toda suerte de extraños recorridos en los que, por ejemplo, amén de diversas rampas, loopings, etc., nos encontraremos –o habrá que encontrar, mejor dicho– diversos atajos que nos servirán para acortar terreno en pos de la victoria, así como desvíos puestos a "mala leche" para confundir al jugador y hacerle perder un tiempo precioso.

El fabuloso diseño del entorno 3D, por otro lado, demuestra el especial esfuerzo que Ubi está demostrando en ofrecer una atmósfera futurista creíble, que se percibe no sólo en los fastuosos decorados, sino también en los curiosos vehículos, verdaderos protagonistas de la acción.

LA NUEVA TECNOLOGÍA

Sin embargo, y dentro de lo que parece serán numerosas virtudes, como un alto nivel de jugabilidad teniendo que demostrar algo más que habilidad, ya que la IA de los rivales

A GUSTO DE CADA CUAL





El aceptable número de vehículos –ocho– que estarán disponibles en «Pod», puede no resultar suficiente para todos los usuarios. Pues bien, no habrá ningún problema. La posibilidad de configurar a nuestro gusto los diversos parámetros que rigen el comportamiento de cada vehículo estará disponible en todo momento. Así, el crearse un bólido particular, adaptado a nuestra conveniencia o habilidad, será coser y cantar. Y algo importante es que Ubi incluirá, para que no exista posibilidad de equivocación, un circuito de prueba especial, en el que "testear" el recién configurado coche, para ajustar al máximo a nuestras exigencias. Y, además, si aún así no estamos contentos, la opción de "bajar" de Internet los diferentes coches que, cada cierto tiempo, irán apareciendo en la Web de Ubi, bastará para contentar a todos.

Ubi planea entrar en el nuevo mundo del MMX pisando fuerte y haciéndose hueco





se está cuidando muy mucho, destaca, decimos, como algo especial el hecho de que «Pod» será uno de los primeros juegos en hacer un uso extensivo de la reciente tecnología MMX. Las versiones finales que aparezcan de «Pod», según los datos obtenidos de Ubi, serán mixtas, esto es, compatibles con ordenadores Pentium normales y MMX, reconociendo automáticamente el juego el procesador del que se disponga.

Aunque, vistas ambas versiones, en un primer momento parecen a simple vista similares, la realidad es que en la versión MMX podremos disfrutar de una optimización de la gestión gráfica, capaz de acelerar en un porcentaje importante la velocidad de la acción en paletas de color real –cerca de 30 fps en 24 bits–, con una gestión de texturas casi perfecta sin ningún problema de "clipping", así como mejorar la calidad del sonido y los FX sonoros.

COMPETICIÓN MÚLTIPLE



Uno de los aspectos más cuidados en «Pod» será la opción de multiusuario. Por diversas razones, entre las que se podría destacar el número de opciones –IPX, TCP/IP, modem, split screen, etc.– y de jugadores –ocho en total–. Pero algo realmente curioso es la importancia que para los chicos de Ubi tiene Internet. No sólo por la posibilidad de conexión, sino por la preparación en su página Web de un apartado especial, en el que periódicamente se podrán acceder a nuevos circuitos, coches, records e incluso hacer un "download" de diversas partidas que los usuarios de todo el mundo podrán dejar allí, para competir con los mejores jugadores de «Pod» de todo el globo. Un programa lleno de posibilidades, sin duda.

Así, cuando apenas falta un mes para que «Pod» esté disponible, casi desde este momento podemos afirmar que se convertirá en uno de los programas de carreras más importantes del momento, y que su nombre ya está ligado íntimamente a la nueva tecnología de Intel a la que, a buen seguro, dentro de muy poco se unirán muchos otros títulos.

F.D.L.

HABLAMOS CON FABRICE VALAY, PROJECT MANAGER DE «POD»

A finales de febrero tuvimos la oportunidad de charlar con Fabrice Valay, project manager de Ubi Soft, en un céntrico hotel madrileño, donde nos explicó todos los pormenores del desarrollo de «Pod», y sus características, así como el por qué piensan sus creadores que el juego está llamado a convertirse en todo un clásico dentro del género de los arcades de competición.

"En «Pod» se encontrará la mayor oferta de juego multiusuario disponible actualmente"

La introducción, contándonos la historia que da vida a «Pod», fue lo primero que Fabrice nos relató acerca de la última producción Ubi Soft. "Verás que el vídeo de introducción no aparece en una ventana muy grande. Ya que ciertos datos, como estos vídeos, se toman directamente del CD, nuestra intención es que todos los usuarios, partiendo de unos mínimos de un lector 4X, puedan disfrutar de «Pod»". Aquel fue un buen comienzo, pero lo mejor empezó a llegar justo a continuación, cuando nos relató las múltiples posibilidades de juego multiusuario. "La posibilidad de competir en pantalla partida, mediante la conexión directa de dos ordenadores, por modem, en red, etc., es uno de los aspectos que más hemos cuidado en el juego. Para nosotros es realmente importante el ofrecer múltiples posibilidades, así como el ofrecer también verdaderos retos al jugador". Esto se entendía con las siguientes palabras del project manager de Ubi. "A diferencia de muchos juegos, que hablan de las posibilidades de IA que poseen, en «Pod» encontramos rivales verdaderamente inteligentes, que siempre buscan no sólo la posibilidad de batirte, sino de eliminarte de forma definitiva." Sin embargo, no se debe pensar que «Pod» será una especie de «Mega Race», donde un equipamiento armamentístico nos ayudará. "No, «Pod» es competición pura, pero hay que ser lo bastante inteligente y habilidoso, más que para vencer, para evitar que te venzan."

Las posibilidades en la jugabilidad que este concepto ofrece, no se limitan a la competición contra el ordenador. "Otro dato importante, en referencia al reto que ofrece «Pod» es todo lo relacionado con Internet, la posibilidad de juego por la red y, sobre todo, la disponibilidad, en la página de Ubi, de acceder continuamente a circuitos y coches nuevos, diseñados por los propios usuarios, así como poder "bajar" partidas con diversos records, para competir contra los mejores del mundo desde tu casa."

Aunque muchos fueron las datos expuestos en esta conversación –la mayoría de los cuales se reflejan a lo largo de esta preview– no podemos concluir sin señalar que Fabrice nos comunicó que, a partir de septiembre, estaría disponible una versión especial de «Pod» específicamente diseñada para tarjetas aceleradoras, de la que, por fortuna, pudimos contemplar imágenes en acción y... bueno, describir aquello es casi imposible de la inmensa calidad que poseía, algo inimaginable, de verdad, pero baste con decir que, no sólo según Fabrice Valay, el futuro se encuentra ahí, en las aceleradoras. Y parece ser que Intel ya se encuentra en camino de ofrecer algo grande a este respecto. Mucho ojo con este dato.

El corazón del dragón

DRAGON LORE
The Heart of the Dragon M

¿Sera capaz tu ingenio de conducirte a Maraach?

Solo tu valor y tu audacia te harán merecedor del respeto de los guerreros

¿Mereces llevar el apellido Wallenrod?

Más de 80 horas de juego.

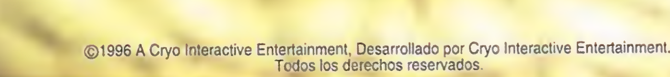
Animación 3D a pantalla completa (precalculada y en tiempo real)

Más de 60 personajes y 14 secuencias de combate en 3D

CRYO

Distribuido por:
ERBE SOFTWARE, S.A.
C/ Méndez Alvaro. 57
28045 Madrid
Telf.: (91) 539 98 72
Fax: (91) 528 83 63

ERBE



The City of Lost Children

La extraña y fantástica historia llevada a la pantalla grande por Jeunet y Caro se acerca, por fin, a nuestros monitores, a toda velocidad. Una aventura 3D, al más clásico estilo, que recoge toda la inquietante belleza plasmada en 35 mm por los directores franceses, y que Psygnosis se ha encargado de transformar en alucinante videojuego. Un viaje al lado más oscuro de la fantasía infantil que, como en un Hansel y Gretel neobarroco, aúna un universo de pesadilla con una imaginería sintética de vanguardia.



Fantasía en 3D

PSYGNOSIS
En preparación: **PC CD, PLAYSTATION**
AVENTURA

Cuando parecía que «The City of Lost Children» ya iba a seguir el camino y la suerte de esa legión de programas que, feria tras feria, van apareciendo ante nuestros ojos, presentándose como de "estreno inminente", para luego desaparecer durante varios meses en el cajón del olvido, Psygnosis ha dado el pistoletazo final de salida a una aventura que, si las cosas no se tuercen, estaremos disfrutando en apenas un par de meses, a más tardar.

La, en cierto sentido, extraña pero fascinante película de Jeunet y Caro, ya está sufriendo los penúltimos retoques antes de su aparición como aventura informática. Un juego que sigue la línea más pura y clásica de la aventura 3D, tomando como referente más inmediato la escuela creada por «Alone in the Dark» y la legión de seguidores e imitadores que le siguieron. Sin embargo, «The City of Lost Children» afronta su particular "tour de force" con un estilo propio, que basa todo su potencial, o gran parte del mismo, en la utilización de las más recientes técnicas de diseño gráfico, con el render como arma principal.

Asimismo, la fabulosa imaginería plasmada en la pantalla grande por los dos directores galos, es recogida en toda su plenitud por los desarrolladores de Psygnosis, ofreciendo una atmósfera barroca y casi asfixiante en







EL JUEGO

Y esto que aquí podéis contemplar, o al menos una parte, es lo que veremos como resultado de los casi dos años de trabajo invertidos en el desarrollo del proyecto. Una aventura genuina, espectacular, llena de belleza, ternura y acción, siguiendo el estilo marcado por la película en que se basa el juego.
«The City of Lost Children», en definitiva, se perfila como un producto que todos los amantes de las buenas aventuras deberán tener muy en cuenta ya que, a su espectacular puesta en escena, se unirá una historia realmente fantástica, plagada de retos y enigmas maravillosos, que nos harán disfrutar plenamente, y con la calidad que una compañía como Psygnosis sabe imprimir a todos sus productos.

ciertos momentos, creando una ambientación extraordinaria que, por supuesto, no podía faltar en este título.
El trabajo que se está llevando a cabo, en los muchos y muy diferentes aspectos que envuelven un buen juego, es una tarea ciertamente dura, aunque nada diferente a la línea que Psygnosis está llevando en sus últimos proyectos y que, a buen seguro, hará de «The City of Lost Children» uno de esos títulos tan especiales que sólo la compañía británica sabe ofrecer.
Seguidnos en este breve paseo por algunos de los puntos más importantes del desarrollo del juego, como introducción a lo que, dentro de muy pocas semanas, podremos disfrutar.

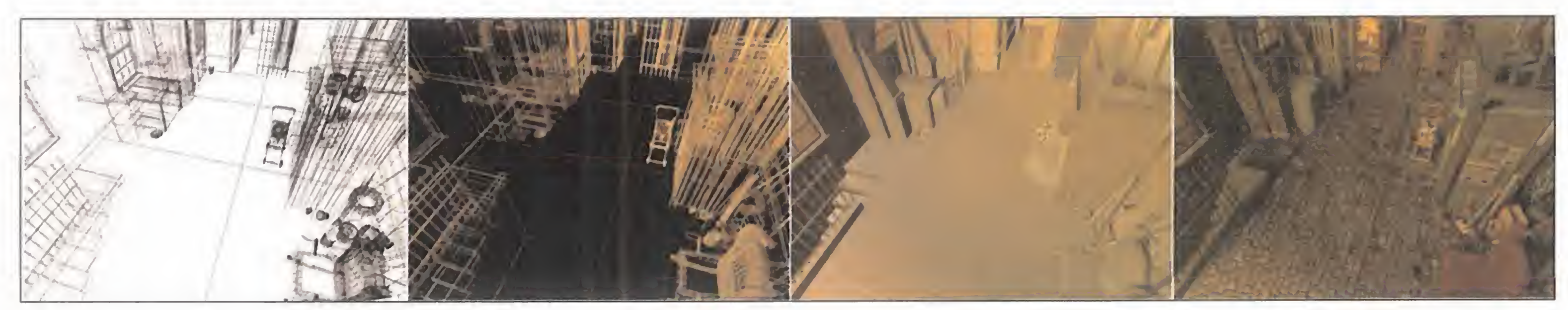
F.D.L.

ANIMACIONES DE CINE



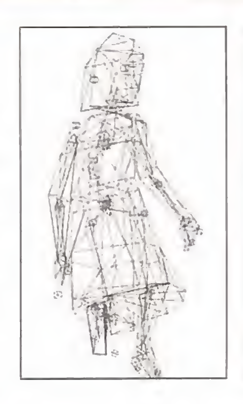


Diversas técnicas de "motion capture" aparecen para ofrecer en el nuevo juego de Psygnosis las más realistas animaciones y movimientos imaginables, que hagan de toda la acción del juego una mini película virtual, en la que nosotros seremos los únicos protagonistas. Todas las animaciones de los personajes que aparecen utilizarán estas técnicas, afrontadas desde una doble vertiente. Por un lado, el diseño preliminar de cada movimiento se ha desarrollado con "motion capture" para ser adaptado como animaciones predeterminadas con el uso de cadenas de fotogramas –frames–. Por otro, las capturas directas de actores han sido utilizadas "tal cual", para el diseño de las numerosas secuencias cinemáticas que aparecerán a lo largo y ancho del juego, cada vez que una acción o hecho importante ocurra durante el desarrollo de la aventura. Así, obtendremos una combinación sugerente y atractiva que desemboca en una producción semi cinematográfica, plena de belleza y ritmo.





DISEÑO DIGITAL





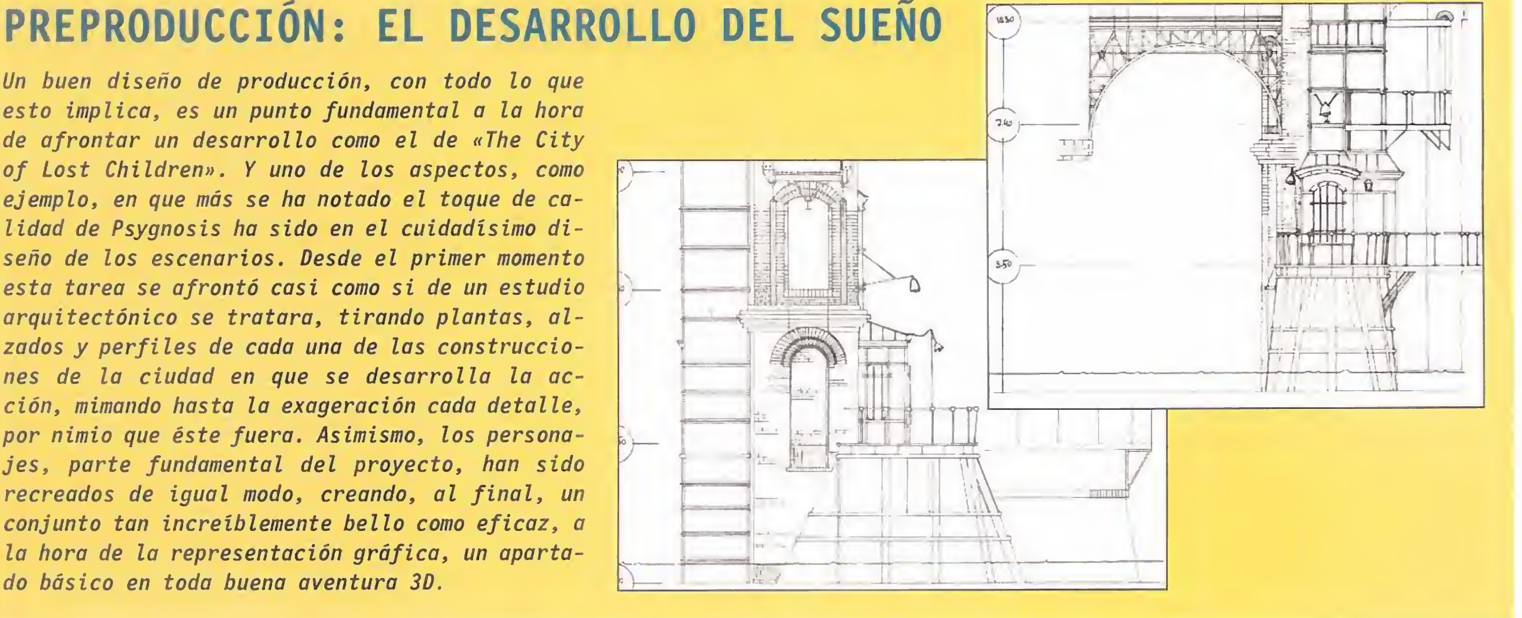


Tanto escenarios como personajes se han afrontado en «The City of Lost Children» a través de la perspectiva del render, de la imagen sintética que ofrece, en todo momento, un aspecto sensacional, en un juego que promete ser de lo mejor en su género. Los escenarios, por ejemplo, están siendo tratados con un mimo y un lujo en los detalles casi inusual. El increíble aspecto que presentarán está motivado por una búsqueda del fotorrealismo extremo, casi una fotografía, mas siendo única y exclusivamente producto de la generación sintética de gráficos. Hay que hacer notar, de todos modos, que estos diseños siempre son, en el juego, pregenerados, es decir, en ningún momento nos encontraremos con render en tiempo real en los escenarios, ya que cada escena se presentará en pantalla al modo más clásico, como en «Alone...». Esto es, pantallas fijas que varían la perspectiva de cámara dependiendo de la posición en que se encuentre el personaje protagonista.

Los personajes, por otra parte, incluyendo la pequeña protagonista, Miette, son diseños poligonales que, aunque en un principio parecerán fruto del render en tiempo real, en la práctica son animaciones basadas en frames. Cierto es que muchos detalles, como los efectos de sombras y luces, sí se aplican sobre las superficies poligonales en tiempo real, pero la parte básica, las animaciones, estarán predeterminadas. Esto evitará tiempo de proceso, haciendo más viva la acción.

PREPRODUCCIÓN: EL DESARROLLO DEL SUEÑO

Un buen diseño de producción, con todo lo que esto implica, es un punto fundamental a la hora de afrontar un desarrollo como el de «The City of Lost Children». Y uno de los aspectos, como ejemplo, en que más se ha notado el toque de calidad de Psygnosis ha sido en el cuidadísimo diseño de los escenarios. Desde el primer momento esta tarea se afrontó casi como si de un estudio arquitectónico se tratara, tirando plantas, alzados y perfiles de cada una de las construcciones de la ciudad en que se desarrolla la acción, mimando hasta la exageración cada detalle, por nimio que éste fuera. Asimismo, los personajes, parte fundamental del proyecto, han sido recreados de igual modo, creando, al final, un conjunto tan increíblemente bello como eficaz, a la hora de la representación gráfica, un apartado básico en toda buena aventura 3D.



Flying Corps

Dentro de poco tiempo el mercado de los simuladores de vuelo va a recibir un miembro nuevo. No es un simulador de superaviones modernos, ni de prototipos futuristas. No hay misiles infalibles, ni radares. No hay nada de esto porque con «Flying Corps» nos remontaremos a los inicios de la aviación, a la Gran Guerra.





Caballeros del **aire**

Gráficos excelentes y simulación fina y precisa caracterizarán a «Flying Corps»; el inconveniente es que requiere un PC bastante potente

EMPIRE
En preparación: **PC CD**
SIMULADOR

Desde «Red Barón», teníamos muy olvidado el mundo de los aviones de la Primera Guerra Mundial, y «Flying Corps» va a conseguir despertar de nuevo la pasión de volar en estos curiosos aviones, no sólo por la calidad de la simulación en el vuelo, sino por la potencia gráfica y de sonidos que este simulador ofrece.

GRÁFICOS QUE PROMETEN

Destacable es la calidad de sus gráficos, que desde el principio nos ha dejado sorprendidos. Baste decir que todo el terreno que se vuela, es una digitalización del terreno original a partir de fotos de satélite, con la añadidura de que están corregidas para que el terreno se asemeje al del año 1.917. ¡Una auténtica delicia! El simulador será bastante completo respecto al modo de simulación del vuelo, con la añadidura de que nos permitirá activar o desactivar un buen número de situaciones que afectan al vuelo como son la torsión de la hélice, el frenado que producen las ametralladoras, la tara de movimientos que supone una alta carga de bombas, el viento, etc. Con este modo de selección podremos volar en el modo más realista –activando todos estos factores–, o simplificar gradualmente la situación dependiendo de nuestro nivel.
Dispondremos de una controladora gráfica para regular la potencia



Los chicos de Empire están haciendo un programa en el que lo que más va a destacar son sus preciosistas gráficos en una detallada SVGA.

La representación fiel de los aviones es una de las facetas que más se están cuidando en la realización de «Flying Corps».





El comportamiento de los aviones reflejará con el máximo realismo posible todos los factores que inciden en su pilotaje.



gráfica, en función de los megahercios de nuestro PC. Os adelantamos que hará falta una máquina potente para poder rodar «Flying Corps» en todo su esplendor.

UN SIMULADOR CON BUEN CUERPO...

Por supuesto, también existirá la posibilidad de volar diferentes aviones, pudiendo elegir entre los más emblemáticos de la época, desde el Fokker Dr.1 del Barón Rojo, los Spad franceses, y otros aviones del estilo y de la época. Todos los aviones estarán magníficamente representados, con todo lujo de detalles y lo que es más importante, su modo de vuelo estará simulado excelentemente.

Habrá modo de campaña, con una serie de misiones consecutivas para volar, con objetivos variados como escolta, bombardeo, caza, etc. También misiones sueltas, con un enfoque más bien de entrenamiento. Abarcarán desde volar en solitario, combate uno a uno, o bombardeos, hasta combate de escuadrones. Estas misiones simplemente nos pondrán en una situación en concreto de la que tendremos que salir airosos. Es un buen entrenamiento pues en el modo de campaña estas situaciones de darán con bastante facilidad y se alternarán constantemente.

Lamentablemente, lo que no va a haber es un editor de misiones, con lo cual una vez voladas todas, el juego se puede hacer un poco repetitivo, aunque suponemos que la calidad de los demás componentes puede paliar este pequeño defecto. Por último decir que la versión española tendrá el detalle de tener todos lo textos traducidos... ¡ y también los comentarios sonoros! Además, el juego se puede arrancar bien desde el DOS o desde Windows 95, ¡buena costumbre ésta!

En fin, esperamos impacientes la versión definitiva de «Flying Corps», con la seguridad de que muchos aficionados a los simuladores de aviones de combate van a encontrar en él algo que se creía muerto.... aviones antiguos, acompañado de la calidad de un simulador de última generación.

G. "SHARKY" C.

«Flying Corps» se va a convertir en la alternativa a los simuladores de combate de aviones modernos

Moto Racer

La sorprendente habilidad de los desarrolladores galos no nos deja de asombrar, por múltiples motivos. Tanto la calidad como la variedad, o la capacidad de adaptación y variación que son capaces de ofrecer en todos sus títulos nuestros vecinos del norte así lo atestiguan, una y otra vez. En esta ocasión es Delphine que, tras «Fade to Black», se había mantenido en un período de silencio que se acaba de romper hoy con el que será un simulador genial, apasionante como pocos que se hayan visto hasta la fecha.



Pasión por la **velocidad**





DELPHINE/EA
En preparación: **PC CD (WIN 95)**
ARCADE/SIMULADOR

Lo que «Moto Racer» vendrá a ofrecer es, a primera vista, una alternativa a todos los amantes de las dos ruedas que, una vez tras otra, han de contentarse con ver como todos los juegos dedicados a competiciones del motor, no paran de centrarse en el mundo de los coches –en cualquiera de sus múltiples variantes–. Rallies, fórmula 1, conducción de prototipos... Desde hace años las motocicletas, salvo por alguna honrosa excepción –y sin hacer mención especial a su nivel de calidad, mayor o menor– habían estado dejadas de la mano de Dios en juegos de simulación, o puramente arcades, sobre el PC. Y ha tenido que ser Delphine, una compañía que casi podríamos encasillar como "aventurera", la que rompiendo moldes se ha lanzado a la aventura de satisfacer más de una demanda.

PARA TODOS LOS GUSTOS

Es curioso que cuando hace poco tiempo se confirmó –más o menos– el dato de que otro juego de similares características, «Manx TT», estaba en camino, aparezca ahora «Moto Racer». Debemos, sin embargo, alejar de nuestra mente cualquier suspicacia sobre "espionaje" o "robo de ideas". El tiempo que Delphine ha estado dedicada a la producción de su proyecto echa por tierra cualquier posible sospecha. Y, durante esos largos meses, lo que han estado





Pruebas de velocidad y trial, serán la base de todas las carreras en «Moto Racer», combinando así dos ingredientes explosivos para obtener un gran título.

El giro dado por Delphine, tras sus últimas producciones, demuestra que ningún género tiene secretos para ellos

haciendo en Francia ha sido desarrollar un engine 3D gracias al que se pretende que «Moto Racer» se convierta en uno de los juegos de carreras más completos, adictivos y espectaculares del momento. Además de la técnica, que en las primeras betas ya se perfila como eficaz y bastante depurada para alcanzar el objetivo propuesto, «Moto Racer» contará con la gran baza de la variedad en la oferta de acción. A diferencia de otros títulos Delphine nos propondrá un doble juego en el que motos todo terreno se combinan con poderosas "superbikes", del estilo de Yamahas y Hondas, alternando circuitos de velocidad pura y dura, con otros de más habilidad y espectacularidad, haciendo que la rutina se torne en un imposible a lo largo del juego.

MÁS JUEGO, MÁS JUGADORES

Bien es sabido que en programas en que la competición prima sobre cualquier otro aspecto, las opciones más atractivas y divertidas siempre han llegado por la opción multijugador. Pues bien, como no podía ser de otro modo dados los tiempos que corren, «Moto Racer» cuida esta faceta de forma especial. Redes, modem, conexión directa, Internet... la mayoría de opciones hoy exigibles a cualquier buen programa se encontrarán presentes en «Moto Racer», para hacer las delicias de los fanáticos de la competición. Eso, siempre que no consideren suficiente la decena larga de circuitos que incluirá la versión final del programa.

Pero lo que por ahora nos queda muy claro es que en Delphine no sólo son capaces de hacer muy buenos juegos, sino que en cada proyecto parecen poner algo de sus gustos personales. Y en el caso que nos ocupa, «Moto Racer» demuestra la pasión que sienten por la velocidad y el espectáculo.

F.D.L.



La espectacularidad de algunas de las imágenes que se podrán ver en el juego, dejarán asombrados a los fanáticos de la velocidad.

MOTOS DE BOLSILLO





Una de las extrañas, pero increíblemente divertidas opciones de juego que se incluirán en la versión final de «Moto Racer» será el "Pocket Mode". La extrañeza suscitada en nuestras mentes ante la aparición de esa curiosa opción, se convirtió en una carcajada de asombro y diversión cuando, una vez activada, pudimos contemplar en lo que consistirá el susodicho modo de juego.
Ni más ni menos que una competición, en toda regla, y en los mismos circuitos en que se desarrollan las carreras "normales", pero pilotando unas minimotos tan realistas en su comportamiento sobre la carretera, como divertidas de manejar.
El juego prácticamente se volverá otro con esta opción, ya que el tacto que habrá que desarrollar para conducir semejantes motos apenas tiene que ver con el necesario para pilotar las "grandes".
Todo un alarde de originalidad y genialidad de Delphine.

Fallout

Cuando por alguna parte de la caja aparece el logotipo de Interplay, dentro de ella, casi siempre, hay algo más que un simple juego: un trabajo inquietante, elaborado con talento, con esfuerzo y con un afán de superación inusitado, cualquiera que sea la compañía que lo ha desarrollado. Tanto que, en ocasiones, el resultado es tan sorprendente y peculiar, como complicado. Y quizás ésta será la principal virtud, o el mayor defecto, de «Fallout».

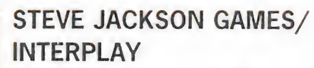






Rol apocalíptico

STEVE JACKSON GAMES/ INTERPLAY
En preparación: **PC CD**
JDR/ACCIÓN



Tras la estrategia como arte de «M.A.X.» y la acción más trepidante y ansiada del «MDK» de Shiny Entertainment, junio es el mes en el que Interplay pretende lanzar «Fallout», un JDR de Steve Jackson Games, aderezado con muchas dosis de lucha y algo de acción.

El interior de una enorme montaña de granito alberga una ciudad diseñada hasta el último detalle para acoger a cientos de personas después de un improbable holocausto nuclear. Un día, cunde el pánico y un gran número de personas acuden a la entrada de la pétrea bóveda, como en otras ocasiones, con la esperanza de escuchar las palabras "falsa alarma". Pero esta vez una nación hostil ha declarado la guerra y las puertas de la gran cueva se cierran de forma automática con cientos de personas dentro de ella. Allí, aguardan noticias del exterior, que nunca llegan. Con el paso del tiempo, esperan la disminución del nivel de radiación. Entonces, algunos voluntarios salen al exterior con el objetivo de explorar la zona y regresar. Ninguno de ellos vuelve. Ahora, 80 años después del suceso, el sistema de reciclado del agua falla y el líquido es racionado; ahora, tú buscarás un microchip de repuesto para el sistema de reciclado. No es un argumento original. Sin embargo, en este caso la





«Fallout» no se tratará de un juego de mesa, pero, será necesario tener cerca un papel y un lápiz





El entorno gráfico va a destacar por encima de todo, ya que se están elaborando más de un cuarto de millón de frames de animación por cada personaje





Nuestra aventura consistirá en encontrar un microchip para arreglar el sistema de depuración del líquido elemento. Aunque no es muy original el argumento, promete envolver al jugador de una manera alucinante.

A TU MEDIDA

El engine utilizado para desarrollar «Fallout» ha sido el GURPS –Generic Universal Role Playing System–. La ventaja de éste sobre los utilizados en otros JDRs es que el jugador puede manejar los fondos a su antojo, desde la fantasía mágica a la ciencia ficción, pasando por el moderno espionaje. GURPS promueve la mezcla de estos fondos para convertirlos en nuevos géneros, como por ejemplo, la magia-horror. El sistema está basado en la destreza. Más que diseñar un mago o un ladrón, crearás un personaje que conoce unos cuantos hechizos, que puede abrir puertas y que es capaz de blandir espadas con las dos manos. A lo largo del juego, obtendrás más puntos y los utilizarás para potenciar las destrezas que desees, lo que permitirá que potencies las habilidades que tú prefieras en todo momento.

presentación será pintoresca y muy atractiva. El juego comenzará con unas imágenes con formato de película clásica, al son de una canción melancólica cuyo disco crepita en un viejo gramófono hasta que un haz de luz blanca inunda la pantalla. Durante un par de minutos vemos la publicidad de aquel entonces sobre la gran cueva, en dibujos y en blanco y negro, y los comienzos de la lucha contra la nación rival –¿La anexionada Canadá?–. Todo ello, con un gran sentido del humor y una originalidad extrema.















REALISMO FICTICIO

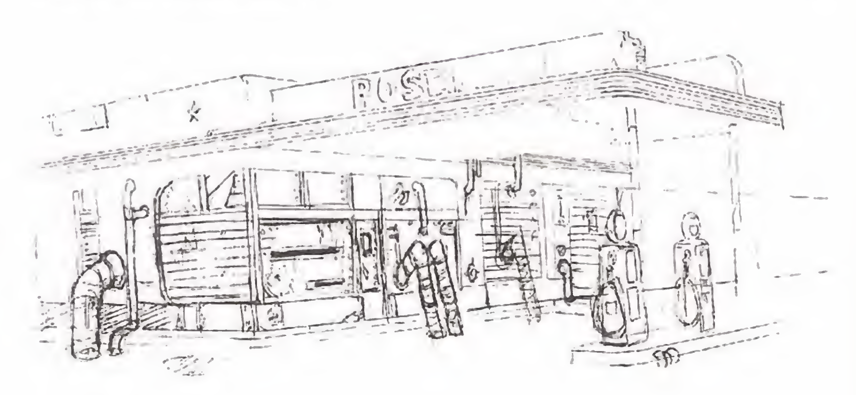
Una vez que comience el juego apreciaremos un entorno gráfico de ambientación futurista, muy elaborado, ya que se están empleado más de un cuarto de millón de frames de animación por cada personaje. Alguno de estos está siendo esculpido en arcilla, digitalizado, texturizado y animado con lo que se va a alcanzar el máximo grado de realismo ficticio, sobre todo cuando aparece en forma de busto parlante con el que conversas. Asimismo, los coches presentarán un diseño retrofuturista muy impactante, acorde con todo el concepto gráfico. Con más de 15 áreas para explorar y 50 mapas, «Fallout» se perfila ágil y preciso en cuanto a movimientos y respuestas de los personajes, basados en gran parte en unos diálogos sincronizados a la perfección. La banda sonora, de carácter macabro, tétrica y en ocasiones terrorífica, se está preparando para realzar con acierto el planteamiento y la perfecta ambientación del juego.

TODO OPCIONES

En cuanto al desarrollo, «Fallout» permitirá crear personajes casi a medida, con 100 puntos de partida. Con esta cantidad podrás comprar dones, habilidades, ventajas y desventajas. Entre los primeros se encuentran la fuerza, la inteligencia, la destreza y la salud. Las habilidades tendrán una relación directa con estas cuatro y aprenderás a perfeccionarlas y potenciarlas según avance el juego. Entre las ventajas estarán, entre otras, la buena visión, los reflejos y la suerte. Y como desventajas, el mal oído, demasiada confianza y odiosos hábitos personales.

Como los propios creadores de «Fallout» han afirmado, no se tratará de un juego de mesa, pero sí que será necesario tener cerca lápiz y papel. Pero ante todo, mucha paciencia y ganas de estrujarse las neuronas.

E.L.A.



Carmageddon

Objetivo: el **peatón**

SCi
En preparación: **PC CD**
ARCADE







«Carmageddon» se presenta como el juego ideal para liberar parte de nuestro instinto "sádico", lo que puede ser muy divertido....

El último proyecto de SCi se aleja, tal y como ya nos tiene acostumbrados, de cualquier línea que pueda establecer una continuidad en sus lanzamientos, dejando atrás la aventura o la estrategia que ya presentaron en otros títulos, para entrar de lleno en el arcade más puro y más salvaje que imaginarse pueda mente alguna.
«Carmageddon» es un programa que nos pondrá a los mandos de uno entre una serie de vehículos, creados única y exclusivamente con el noble propósito de la destrucción total y la exterminación. Sí, como suena, aunque sea bastante crudo.
El objetivo último de la competición, por llamarla de algún modo, que propone «Carmageddon» es conseguir puntos aniquilando cualquier cosa que se mueva. Y eso incluye peatones, animales, y vehículos rivales, amén de cualquier otra cosa que se os ocurra.
Para ello, el arsenal con que contaremos en nuestra máquina de matar ambulante, a lo largo de las 36 carreras que compondrán el total del juego, abarcarán una variedad casi inimaginable de artefactos.
Pero, además, «Carmageddon» llama la atención por su peculiar diseño 3D, ya que amén de proporcionar una salida rápida a las sobredosis de adrenalina que en ciertos momentos nos puedan afectar, el programa pretende obtener un realismo más que elevado en todos los aspectos del juego. Así, el control sobre nuestros vehículos será total, incluyendo la posibilidad de efectuar arriesgadas maniobras, como trompos y otras, haciendo uso del freno de mano en cualquier situación.
Gráficamente «Carmageddon» se perfila como muy atractivo, aunque el aspecto más importante es que todo el mapeado 3D será accesible con total libertad, para permitirnos descubrir cualquier recoveco que pueda esconder items ocultos, bonus, etc. que nos harán mejorar nuestro potencial de destrucción masiva.
Así será, a grandes rasgos, «Carmageddon». Pura acción, pura adicción. Y todo este frenesí, si las cosas siguen los planes previstos, lo podremos disfrutar a partir de abril.
Hasta entonces, id calentando motores.

F.D.L.



El impresionante aspecto de los vehículos en «Carmageddon» no responde tan sólo a una cuestión estética; está motivado por los objetivos del juego.

Un juego que es acción pura y destrucción sin límites... una buena vía de escape para el stress que vayas acumulando





Lost Vikings 2

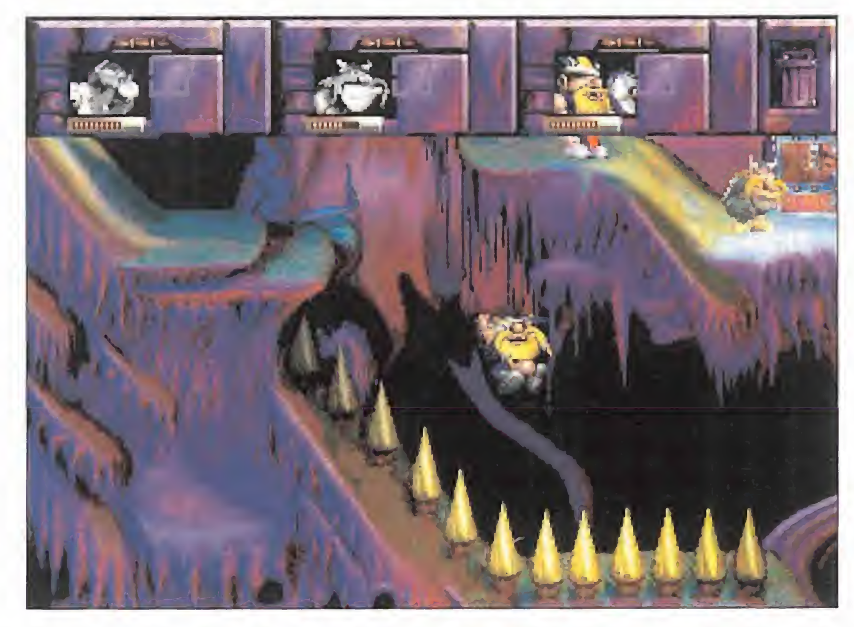
El asalto **vikingo**

INTERPLAY
En preparación: **PC CD**
PLATAFORMAS

Los pequeños vikingos perdidos que causaron furor hace tiempo han encontrado de nuevo el camino de nuestros PCs para mostrarnos sus interesantes aventuras.
Mucho han cambiado las cosas desde entonces; los ordenadores de aquellos tiempos no llegan ni a la suela de los zapatos a los existentes hoy día, la tecnología aplicada a la creación y desarrollo de videojuegos también ha cambiado mucho, y esto se aprecia con sólo poner en marcha el programa.
La presentación del juego va a ser una verdadera muestra de los que se va a encontrar en el resto de la aventura: escenarios llenos de colorido y movimiento, luces y puntos de luz cambiantes aleatoriamente, técnicas de renderizado utilizadas en los personajes y mucho, mucho sentido del humor.
Podríamos calificar «Lost Vikings 2» como un juego de "plataformas inteligentes", es decir, una variedad del típico juego de plataformas en el que no es tan importante la habilidad manejando el teclado o el gamepad como la agudeza visual para encontrar un camino oculto, o la inteligencia con el fin de descubrir una forma de utilizar los personajes y un obstáculo. Aunque todavía falten por limar algunos detalles, como los diálogos y algunos sonidos, se puede palpar la excelente calidad que tendrá el juego, y se intuye que, si los involucrados en su creación siguen trabajando a este nivel, «Lost Vikings 2» captará la atención de un elevado número de jugadores, incluidos los incondicionales del género.
Quien no haya tenido la oportunidad de probar la primera parte, encontrará en su sucesor un juego interesante que, después de acostumbrarse a la amplia cantidad de teclas a utilizar, atrapará al jugador; tendremos que comprobar durante cuánto tiempo ejercerá esta atracción, aunque aún quede un poco para su lanzamiento.

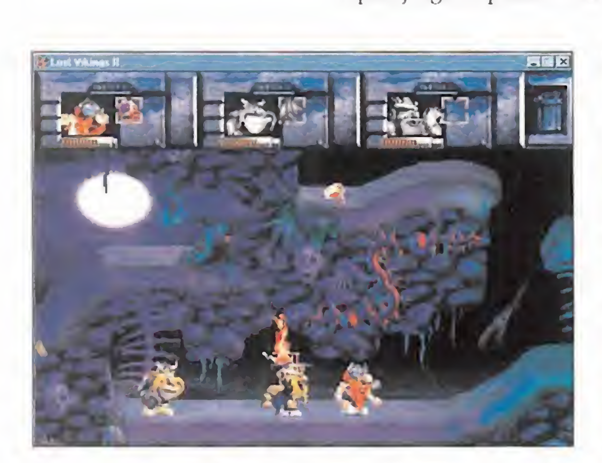
J.D.B.

«Lost Vikings» va a suponer una nueva forma de entender los arcades de plataformas



Manejaremos a tres atrevidos vikingos por los distintos escenarios llenos de enemigos nada amigables, lo que potenciará nuestra habilidad.





Los gráficos van a experimentar un cambio drástico dados los tiempos y las tecnologías que corren.



Nuestros amigos deberán ser devueltos a su época, y para ello nadie mejor que nosotros para conseguirlo.

Perfect Weapon

¡No hay **dolor!**

ASC GAMES/EA
En preparación: **PC CD**
LUCHA/ACCIÓN

Con un argumento simple, un desarrollo largo e intrincado y un entorno gráfico espectacular, llega «Perfect Weapon». Se trata de un nuevo juego de lucha y acción, con retazos de aventura, quizá no muy innovador dentro del género, pero práctico e interesante, sobre todo para la vista. A pesar de sus similitudes con otros juegos, ASC Games está realizando un gran trabajo en lo referente a los escenarios, la ambientación y el seguimiento de la acción.
El rey de los "kickboxer", el Campeón del Mundo, es raptado tras el combate en el que obtiene el título. Al despertar, se encuentra en un paraje desconocido, tan bello como peligroso. En su deambular, se enfrentará a un sinfín de fieras peligrosas y malvados hombres. Eso sí, él lucha con las mejores armas, sus brazos y piernas. Aunque, por el momento, quizá la sencillez, incluso simplicidad, de datos como el argumento no bastan para valorar lo que será «Perfect Weapon», la brillantez y las sorpresas del programa estarán en el desarrollo, lo que a fin de cuentas importa. El manejo será fácil. Bastará controlar las teclas de dirección y cuatro golpes. Ahora bien, ya sea con el teclado o el joystick, la dificultad vendrá marcada por la gran precisión que habrá que tener en los movimientos a derecha e izquierda, por pasillos tan estrechos y sinuosos, cuyo trazado y ancho se está delimitando al milímetro. En los instantes de lucha, la destreza y los "minutos de silla" –muchos– serán la clave para eliminar a tus rivales

El aspecto gráfico es uno de los que más se está cuidando, y pretende ser de lo mejor visto nunca

cuanto antes. Por lo demás, habrá que actuar con bastante rapidez, guiarse por el mapa y estar muy atentos al inventario de objetos.
Pero lo más sorprendente de «Perfect Weapon» será su aspecto gráfico, digno de contemplar en SVGA. Un entorno en 3D que asombra por la definición de sus grandes escenarios, su colorido, los matices de luz y cualquier detalle.
El seguimiento de la acción, que transcurrirá siempre en tercera persona, aparece sobresaliente por la variedad de planos de la cámara estática, desde el plano medio, hasta el general con gran profundidad de campo. Además, la combinación de estos se está estructurando muy bien. Todo ello hará que la ficción que es «Perfect Weapon», resulte verosímil.

E.L.A.



En «Perfect Weapon» los gráficos, los escenarios y los personajes parecen ser los objetivos más importantes que los chicos de ASC Games se han marcado. Parece que no andan por mal camino...

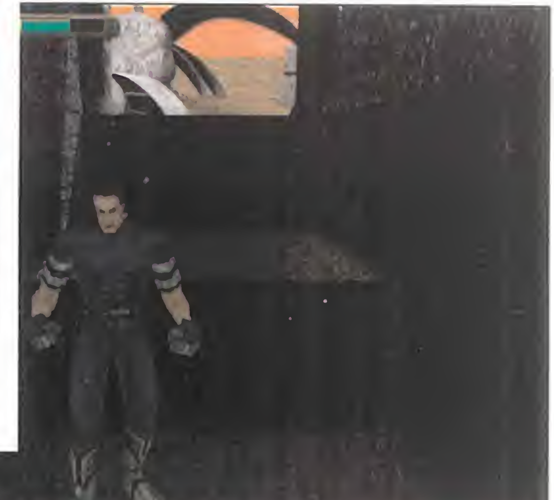




ASC Games está realizando un gran trabajo en cuanto a ambientación.



Parece ser que se va a tener que estar muchas horas delante del monitor para llegar a controlar todos los golpes.



¿Qué subgénero gusta más?

Alguien me ha dicho: a ti lo que más te gusta es la estrategia en tiempo real, porque los juegos de este tipo son los que más comentas en la sección. Otra persona me comentaba: no se por qué hablas de wargames si son juegos que no tienen mucha aceptación. Y un tercero añadía: me parece que tendrías que hablar de managers deportivos. Yo asiento a los tres con la cabeza, y busco una respuesta común para los tres, que se me ocurre en forma de la pregunta que he puesto en el titular. Cada uno tiene un subgénero estratégico preferido. A mí, personalmente, me gustan todos, aunque unos más que otros, pero eso no tiene nada que ver para que la estrategia en tiempo real sea el género de moda, no lleguen los suficientes wargames a nuestro país, y los managers los cataloguemos en Micromanía como juegos deportivos. No se trata de lo que me gusta, sino de lo que a vosotros os gusta: estrategia en general.

RANKING DE BATALLAS

Sin novedad en el frente. Salvo unas ligeras modificaciones, todo sigue igual, como vuestras preferencias. Es posible que los nuevos títulos sacudan un poco la lista, pero me temo que las primeras posiciones están bien amarradas.

●Permanece ●Cambia posición ●Entrada

1.- Command & Conquer
2.- Warcraft II
3.- Civilization II
4.- Red Alert
5.- Dune II
6.- SimCity 2000
7.- The Settlers II
8.- Z
9.- Heroes of Might & Magic
10.- Colonization

FORMA DE VOTACIÓN: Cada mes, tenéis cinco votos; podéis votar como máximo a cinco juegos y como mínimo a uno, y no podéis dar más de dos votos al mismo juego.

Por lo tanto, ya lo sabéis, a pasar revista a todos los subgéneros estratégicos con la actualidad y las cartas de este mes. Y para variar un poco con respecto a otros meses, vamos a empezar con las noticias breves y así ir haciendo boca para el tema central de este mes, las novedades de SSI.

En nuestro cajón de sastre estratégico nos encontramos este mes con «Airport' 97», un juego de simulación estratégica que está siendo realizado por 21st Century –famosa por sus pinballs–, y en el que tomaremos control de un aeropuerto, manejando cuestiones claves como la seguridad, la construcción de edificios y pistas, y los servicios prestados a pasajeros. Sin rebuscar mucho, nos topamos con «Army Men», de 3DO Studio, estrategia de combate en tiempo real con soldados y tanques que parecen de juguete, vistos desde una perspectiva isométrica 3D sobre gráficos espectaculares. También encontramos «Stratosphere», en tiempo real, pero de Acclaim, en el que controlaremos los aspectos de producción y combate de una gigantesca ciudad espacial que vaga por la galaxia luchando contra otros ingenios similares. Y como noticia de última hora, Bluebyte ha desarrollado «The Settlers II - The Missions CD» que incluirá un completo editor y nuevos mapas para «The Settlers II».

EL TRABAJO DE SSI

Lo que os anticipaba en el número pasado es rigurosamente cierto, y ya dispongo de más información sobre los nuevos lanzamientos de SSI, un nombre propio preponderante cuando se habla de estrategia.

Su juego estrella, y uno de los más esperados por todos, es «Panzer General 97», también llamado «Panzer General II» por algunas fuentes. Es una evolución del «Panzer General» original –nada que ver con «Allied General»– en la que el campo de batalla renderizado e hiper-realista tomará una perspectiva isométrica, y las unidades se modelarán en 3D respetando al máximo las originales. Tendrá una campaña larga

y cuatro mini campañas, algunas de las cuales también podremos jugarlas desde el bando aliado, y opciones multijugador por red e Internet. Aspectos como que el terreno se verá modificado por la acción de las batallas –cráteres, humo, fuego...–, la influencia que podremos ejercer sobre los avances tecnológicos con las victorias, junto con un editor de batallas y unidades, aumentarán las posibilidades que ya existían en «Panzer General», y que se respetarán al máximo.

Otro de las grandes apuestas de SSI es «Imperialism», un juego de simulación estratégica ambientada en el siglo XIX que sobre una base comercial incluirá también gestión militar, política, diplomática y de investigación. Es otra vuelta de tuerca a la idea de «Civilization» con influencias de «Transport Tycoon» limitándose en el siglo pasado desde un punto de vista histórico. Con un elevado número de recursos que producir y con los que comerciar, un no menos grande número de unidades militares y civiles que controlar, y los pertinentes avances tecnológicos, se abre ante nosotros un buen abanico de posibilidades. Que se completarán con una sofisticada inteligencia artificial, un modelo económico dinámico, mapas generados aleatoriamente, y juego por modem y red.

Con él, SSI entra en un campo hasta ahora reservado a compañías como son Microprose o Maxis.

En SSI también tienen por costumbre la publicación de discos de escenarios para sus juegos, y no la van a cambiar. El próximo será «Campaign Disk for Age of Rifles», que incluirá tres campañas –Rebelión India contra los Británicos, Guerras de Unificación Italiana, y la Invasión de Georgia en la Guerra Civil Americana– y treinta escenarios individuales repartidos por todo el mundo. Y le seguirá «Campaign Disk for Steel Panthers II», igualmente dotado de treinta escenarios y tres campañas –Corea 1.998, Batalla por los Países Bajos, y una versión actualizada de la Segunda Guerra Mundial–.

Y para finalizar, SSI en su apartado de recopilaciones, nos traerá «The Complete Great Naval Battles: The Final Fury», que juntará en un solo paquete los cuatro títulos de estrategia naval publicados hasta ahora por la firma en su serie Great Naval Battles, incluyendo escenarios inéditos de la Primera Guerra Mundial.

VUESTRO PREFERIDO

No he podido resistir la tentación de comenzar vuestras consultas con el juego más preferido por vosotros, que ahora podéis conseguir a un precio francamente rebajado. Por supuesto que hablo de «Command & Conquer», ¿de cuál si no? Comenzamos con las preguntas. Manuel Alejandro Morales, de Cádiz, está atascado en la fase 5 de los NOD, y pide nuestra ayuda. Por lo que me cuentas en tu carta, debes referirte a la fase 4B, que tiene un mapa muy pequeño y dos pueblos. Pues bien, el que está en la esquina inferior derecha contiene tropas GDI, pero el que tienes que atacar está en la esquina opuesta del mapa, y el civil que tienes que matar lo conocerás porque el cursor se pone rojo cuando se lo pasas por encima.

Ahora va Pedro Viñals, de Cartagena, que nos bombardea con preguntas también sobre «C&C». Para pasar la fase del doctor Moebius, consulta el número pasado de la Escuela, en el que comentábamos lo mismo a un compañero. En el bando NOD, creo que estás atascado en la misión 7C, en la que tienes dos equipos. Con el equipo de la izquierda muévete hacia el sur y ataca a las torretas de fuera de la base y después a la cosechadora –destrúyela– para atraer a las tropas GDI fuera de la base. Al mismo tiempo que lanzas el ataque con este grupo, coge el otro –protegiendo a los ingenieros– y muévelo hacia la base, usando los tanques y la infantería lanzacohetes para destruir los tanques GDI.

Dirígete hacia el sur limpiando el camino hasta la base para poder mandar allí a los ingenieros. Con ellos toma la plataforma del Orca y las otras construcciones, y construye más ingenieros mientras destruyes el pueblo con el Orca.

Ya empezamos a recibir también consultas de «Red Alert», el juego de estrategia en tiempo real de moda. Como la de Alex Villalba, que desde Barcelona nos cuenta que no puede usar las partidas grabadas de «C&C: Red Alert» en MS-DOS cuando juega en SVGA en Windows 95. Y seguirás sin poder, porque las versiones de DOS y Windows 95 de «Red Alert» son distintas, se instalan de manera diferente, y también funcionan de manera diferente.

Pasamos ahora a Jesús Sánchez, de Madrid, que confiesa estar atascado en «Red Alert» en la misión siete del bando soviético que transcurre ►



Panzer General 97



Panzer General 97



Imperialism



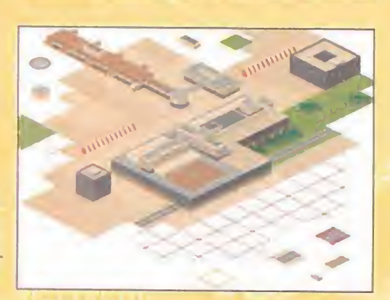
Age of Rifles Campaign...

SSI viene cargada de nuevos y explosivos lanzamientos para este año, entre los que brilla con luz propia «Panzer General 97», el wargame más esperado


Steel Panthers II Camp...

Complete Great Naval ...


Settlers II - Mission CD


Airport'97

La saga «Command & Conquer» es la que sigue ocupando la mayoría de vuestras consultas, pero también hay sitio para otros muchos juegos, como «Settlers II» o «Civilization II»

en el interior de una central nuclear. Pues bien, Jesús, lo primero que tienes que hacer es librarte de los soldados aliados que vienen a por tu grupo dando un pequeño rodeo y disparando a los barriles. Después dirígete a una habitación de control al oeste y gira al sur, donde tendrás que liberar a unos perros disparando igualmente a los barriles. Divide los perros en cuatro grupos y ataca a los guardias de los centros de control, tras lo cual destruye las torretas lanzallamas con los soldados. Dirígete hacia el oeste, y cuando te encuentres con un grupo de barriles e infantería lanzacohetes, usa a los perros. Sigue disparando a los barriles y avanzando, matando a los soldados enemigos y libera a los ingenieros presos; cuando lo tengas todo despejado, lleva a los ingenieros a los terminales para terminar la misión.



PERO HAY OTROS...

Porque también jugáis a otros muchos juegos, con los atascos correspondientes, que pasamos a intentar solucionar.

El primero hace referencia a «The Settlers II», para el que Toni Rodríguez me pide trucos o una forma de pasar el nivel 5 de campaña. Pues bien, te voy a dar las dos cosas. Si durante el juego escribes THUNDER, aparecerá una pequeña exclamación en la esquina superior derecha de la pantalla; y entonces pulsando de ALT-1 a ALT-6 controlarás la velocidad del juego, afectando a lo rápido que se construyen los edificios o los habitantes hacen cosas. Para pasarte el nivel 5, primero construye defensas en el Oeste, junto a los colonos amarillos; después, expándete hacia el sur cortando los árboles hasta que alcances la parte baja de la isla, encontrándote con los colonos rojos. En este punto construye catapultas y torres de vigilancia para hacerlos frente, mientras extraes todos los minerales que puedas hasta que se te acaben, para contruir un gran ejército con el que hacer frente a los colonos amarillos, y después desde allí, a los rojos.

Jorge Ollero, de Granada, pregunta por una forma de conseguir más créditos en «Syndicate Wars». Como hoy me siento generoso, diré que no hay una, sino dos.

Primera: editad el fichero PLAY.BAT, y en la línea @main /w /g añadid /m; después, una vez en el juego, cuando estéis equipando a vuestros agentes, pulsad la tecla "." para añadir 10.000 créditos a vuestro dinero. Segunda, y mucho mejor: registraros como pooslice, y oiréis un sonido, momento en el que podréis poner vuestro nombre; y durante el juego, al pulsar ALT-C completaréis el nivel, con SHIFT-Q resucitaréis a los agentes muertos, y con 0 conseguiréis una nueva arma. Hay algunos trucos más que comentaré otro día. Para finalizar con Jorge, el especial de estrategia se publicó en el número 19, y el comentario de «Civilization II» en el 17.

Para Oriol Montala, de Barcelona, dejo planteado su problema, y que no es otro que cómo pasarse la misión 8 en el modo campaña de «Heroes of Might & Magic».

Mientras esperas que te ayuden, no dudes en comprarte «Red Alert», que supera con creces a «C&C» y que además tiene editor de misiones.

También os pregunto cómo pasar la fase 19 –Pánico– de «Z» para nuestro amigo Miguel Rodríguez de Lugo, que también pregunta sobre si «X-COM: Terror From the Deep» es recomendable. Mi respuesta, como la de todos los que lo hayan probado, es totalmente afirmativa.

Para Manuel Nieto Faza, de Vigo, tengo unas respuestas rápidas. La variedad de los discos de escenarios oficial de Microprose, y el «Evolution» de Actura, ambos para «Civilization II» hacen que en los dos haya todo tipo de escenarios, como los de Star Wars que mencionas. «Master of Orion II» es distinto tipo de estrategia que la de «Civilization II», y el incluir el nombre de éste en la portada del primero es por motivos comerciales. Y «Rebellion» no estará probablemente hasta la segunda mitad del año, como poco.

Antes de que se nos acabe el espacio, unas cuestiones muy breves. A Fernando Delgado –de Madrid–, decirle que «Transport Tycoon Deluxe» está a la venta en serie barata, y que si no lo encuentra puede dirigirse a Proein, S.A. (91-5762208). A Luis Garreta Rodríguez le diré que para que le funcione de nuevo «Civilization II» tras borrar Windows 95, tendrá que instalarlo de nuevo. Y a todos los demás, muchas gracias por acudir a nuestra reunión, y hasta el mes que viene.

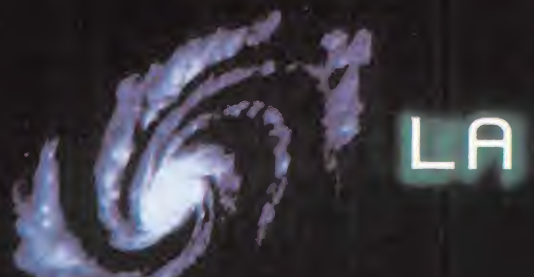
El Estratega Anónimo
(alias Karl von Clausewitz)

Para participar en esta sección sólo tenéis que enviar vuestras cartas a: **MICROMANÍA**. *C/ Ciruelos, 4. San Sebastián de los Reyes. 28700 Madrid. No olvidéis indicar en el sobre* **ESCUELA DE ESTRATEGAS**. *También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón:* **estrategas.micromania@hobbypress.es**

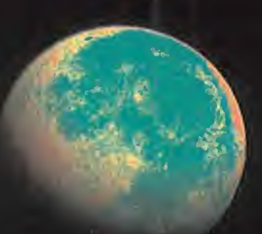


¿PUEDES

LLEVAR

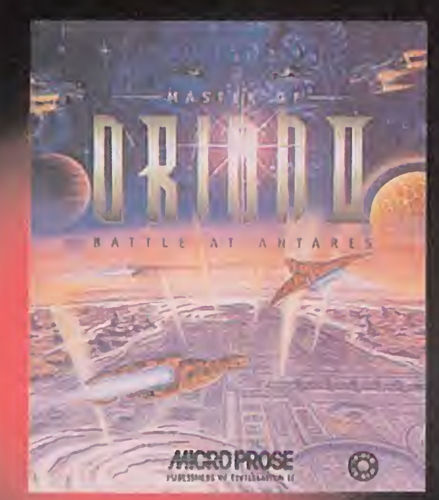


LA



CIVILIZACION

AL ESPACIO?



NOSOTROS SÍ

Si te gustó Civilization de Sid Meier, vas a flipar jugando con **Master of Orion II**: *Battle at Antares. Aún más desafíos con una nueva tecnología y nuevas razas alienígenas presentadas en fantásticas animaciones con gráficos SVGA. Desarrolla auténticos sistemas planetarios y controla flotas enormes en un detallado combate táctico. ¡Explora por toda la Galaxia!.*
Juega con tus amigos por red y módem. Master of Orion II: Battle At Antares. Lleva tu Civilización a las estrellas.

De los creadores del aclamado Master of Orion SIMTEX:
Juego de Estrategia del año Strategy Plus 1993
Juego de Estrategia del año Game Bytes 1993
Premier Award Computer Gaming World 1994







Velazquez, 10-5.º Dcha. 28001 Madrid.
Téfl.: (91) 576 22 08 - Fax: (91) 577 90 94
Departamento Técnico: (91) 578 05 42
E-Mail:proein @ teleline.es

concurso

STREET RACER

¿Estás preparado? ¿Listo para una nueva prueba?
¿Estás preparado para toda una competición dónde todo está permitido?
Si es así, y te crees un audaz piloto ponte a prueba e intenta averiguar la solución a estas fáciles preguntas sobre Street Racer:

1)¿Hasta cuántos jugadores podrán competir en la carrera?

2)¿Cuántos modos de juego existen en Street Racer?

3)¿Cuántos circuitos podremos encontrar en el juego?

4)¿Qué música acompaña en su aparición a cada personaje?













CUPÓN DE PARTICIPACION STREET RACER

Nombre y Apellidos..
Dirección ....
Localidad ....
Código Postal ....
Provincia..
Teléfono ....
Las respuestas correctas son las siguientes:

1)........................ 2)........................
3)........................ 4)........................

Bases del concurso STREET RACER

1. - Podrán participar en el concurso, todos los lectores de la revista MICROMANIA, que envíen el cupón de participación, con las respuestas correctas, a la siguiente dirección: HOBBY PRESS, S.A. ; Revista Micromanía; Apartado de Correos 328. 28100 Alcobendas (Madrid).
Indicando en una esquina del sobre: "CONCURSO STREET RACER".

2.- De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas, se extraerán DOS , que serán ganadoras de un volante, una camiseta y un juego de Street Racer cada una. Posteriormente, se extraerán otras TRECE cartas, cuyos remitentes recibirán un juego de Street Racer y una camiseta cada uno. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

3.- Sólo podrán participar en el concurso los sobres recibidos con fecha de matasellos del 26 de febrero de 1997 al 31 de marzo de 1997.

4.- La elección de los ganadores se realizará el 3 de Abril de 1997 y los nombres de los ganadores se publicarán en el número de mayo de la revista Micromanía.

5- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

6- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: UBI SOFT Y HOBBY PRESS, S.A.

sumario

Punto de mira

Cuando estamos a punto de iniciar la campaña de primavera, ya comienzan a moverse datos interesantes en torno a este querido mundo de los juegos. Por un lado nos van llegando títulos de la talla de «MundoDisco II», «Realms of the Haunting», o el deseado «Magic The Gathering. Battlemage» –el de Acclaim, que para el de Microprose aún habrá que esperar un poco más–. Por otro, se anuncian muchas y muy jugosas novedades para los meses de abril o mayo, que sólo son el anticipo del gran aluvión del verano. Pero, ¿mientras tanto? Pues, entre otras cosas, lo que os ofrecemos este mes.







SLAMSCAPE

DEMASIADA INERCIA

VIACOM/VIRGIN
Disponible: **PC CD (WIN95)**
ARCADE

Lo que «Slamscape» intenta ofrecer es un original combinado de acción, con ligeros toques de estrategia, haciendo de los entornos 3D su principal baza, y de la recreación de efectos físicos reales, junto a una endiablada velocidad de juego, su arma básica. Pero el principal problema con que nos encontramos al afrontar una partida es que, al ser el programa totalmente fiel a esos efectos, la jugabilidad queda disminuida gravemente, ya que el vehículo que controlamos se vuelve casi imposible de manejar con precisión, lo que acaba por desquiciar al usuario poco paciente. La originalidad del programa queda, así, desvirtuada, como el resto, haciendo de él algo sólo apto para los muy fanáticos.



300 AWESOME GAMES

CURIOSIDAD

MICRO STAR
Disponible: **PC CD (DOS)**
RECOPILACIÓN

Éste es uno de esos CDs que, en general, resultan interesantes a priori y parecen deslumbrar por la gran cantidad de software que atesoran. Sin embargo, y como es fácil de imaginar, el usuario experimentado sólo encontrará como atractivos un pequeño puñado de programas, a los que incluso podríamos catalogar de clásicos, siendo el resto, más bien, pequeños divertimentos aptos para pasar el rato. Un CD con una línea irregular, aunque interesante.



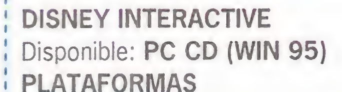
Donald Duck in Cold Shadow

Donald, un nuevo héroe





DISNEY INTERACTIVE
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
PLATAFORMAS



La factoría Disney parece mantener últimamente un ritmo frenético en cuanto a la producción de títulos para ordenadores personales. Títulos que, en general, y como es el caso que nos ocupa, «Donald Duck in Cold Shadow», mantienen y ofrecen una más que evidente influencia de las consolas de 16 bits en su desarrollo, estructura y planteamiento en general.
«Donald Duck in Cold Shadow» es un entretenido plataformas protagonizado por el pato más famoso de la casa Disney, Donald, metido a héroe justiciero –papel que, por otro lado, tampoco es que le pegue mucho que digamos–, en el que destacan, algo fácil de imaginar, detalles como la ambientación y las animaciones. Muy entretenido y, a ratos, bastante divertido; lo que sin embargo no acaba de convencer en absoluto y deja un extraño regusto agridulce es que, como en otros juegos de la compañía, no aprovecha en absoluto las posibilidades del PC para ofrecer algo distinto, mejor si se quiere, como una sencilla resolución SVGA, y más si tenemos en cuenta que se trata de un producto exclusivo de Windows, y no una simple resolución de VGA.
No es menos cierto que, en sus pretensiones, es decir, el que llegue a resultar entretenido y muy adictivo, el juego cumple con su cometido a la perfección, sin grandes alardes. No se puede hablar de «Donald Duck in Cold Shadow» como un producto que vaya a romper moldes, ni que vaya a sentar bases en el popular género que componen los arcades, porque tampoco parece estar pensado para ello.
Simplemente, se trata de un buen y correcto plataformas que, a buen seguro, a quienes más gustará será a los más pequeños de la casa.

F.D.L.

77

The Incredible Hulk

Fuerza verde

EIDOS INTERACTIVE
Disponible: **PC CD, PLAYSTATION, SATURN**
V. Comentada: **PC CD**
ARCADE

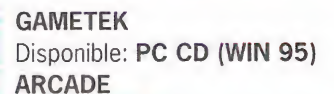
El personaje más verde de todos los tiempos ha llegado a las pantallas de nuestros ordenadores. Estamos hablando de la Masa, o como se le conoce en casi todo el planeta, El Increíble Hulk.
Este corpulento individuo de fácil enfado tiene la peculiar virtud de liarse a puñetazos y patadas con todo lo que le molesta y se cruza por su camino. Por eso, es normal que varios súper-villanos hayan decidido eliminarle

Flip Out!

Inagotable







GAMETEK
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
ARCADE

De nuevo, por enésima vez, nos topamos con uno de esos títulos que hacen de la sencillez, de la idea más simple, el máximo atractivo para enganchar totalmente al usuario, consiguiendo alzarse hacia cotas verdaderamente elevadas en los apartados de adicción y jugabilidad.

«Flip Out!» es, además, uno de esos curiosos casos en que un programa salta a la palestra como la nueva producción de una compañía –Atari Games, en este caso– para, repentinamente, desaparecer como por arte de magia, siendo lanzado varios meses después, y de forma aún más inesperada, por otra compañía distinta –Gametek–.

Anécdotas aparte, de «Flip Out!» se puede decir que bebe de fuentes tan clásicas como la de programas tan famosos como «Tetris», aunque con un estilo propio, claro está. La mecánica del juego es realmente simple: conseguir encajar unas cuantas piezas que botan y botan sin cesar, sobre una cuadrícula de un tamaño predeterminado, y sin perder ninguna de ellas, caso que nos llevaría fatalmente a concluir la fase en la que nos encontremos, antes de lo que desearíamos.

Algo tan sencillo que, como en otros muchos casos, llega a asustar ante su capacidad adictiva, aunque, y eso también es cierto, complica demasiado las cosas en ciertos momentos, añadiendo factores de juego que quizás hasta sobren para lograr alcanzar los propósitos reales que pretende el juego.

Aún así, el programa de Gametek es un buen producto que atraerá a un gran sector de público ávido de estos juegos sencillos, pero divertidos como pocos que, al fin y al cabo, es lo que siempre interesa encontrar.

F.D.L.



para poder operar con total libertad –el argumento del juego–.

Este interesante programa ha sido realizado respetando al máximo la ambientación de los dibujos originales, e incluso los golpes que The Incredible Hulk acostumbra a utilizar. Esto se traduce en una variedad de movimientos, 20 de ataque, y en la necesidad de utilizar 6 teclas especiales.

Los escenarios en 3D y los fluidos movimientos de los personajes añaden la nota de color.

J.D.B.

70





DEATHWARE

DE COLECCIÓN

MINDSCAPE
Disponible: **PC CD**
RECOPILACIÓN

Una buena idea que, aunque no es nueva, sí resulta muy atractiva, sobre todo para los usuarios noveles de PC. «Deathware» es una recopilación de versiones "shareware" de programas recientes –y otros no tanto– de éxito mundial.

Diez programas –o mini programas, para ser más exactos–, que pueden hacer pasar muy buenos ratos al comprador aunque, como todas las versiones shareware, tienen el grave inconveniente de estar limitadas a muy pocas fases de juego. Quizá para compensar, se incluyen las versiones completas de dos viejos clásicos de Apogee, como «Duke Nukem» y «Duke Nukem II», haciendo el conjunto algo más completo.



B&B IN LITTLE THINGIES

PARA FANÁTICOS

VIACOM/VIRGIN
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
ARCADE

Una mini colección de pequeños arcades protagonizados por la pareja más gamberra de la animación televisiva. Las ideas en las que se basan estos pequeños juegos resultan, a veces grotescas, y las más ligeramente desagradables para los estómagos refinados, aunque realmente divertidas. Sin embargo, deja sabor a poco y aparece como un CD bastante limitado en líneas generales, que deja su adquisición sólo a los muy fanáticos de Beavis y Butthead.



RAMA

Directo al espacio



SIERRA
Disponible: **PC CD**
AVENTURA

Las novelas de la serie «RAMA», en concreto el primer título que forma la saga, han sido la inspiración y la guía para el desarrollo del juego que en este comentario nos ocupa. Los trabajos de los archiconocidos Arthur C. Clarke y Gentry Lee han sido recreados con una perfección que realmente cumple todas las expectativas en un juego que ocupa la nada despreciable cantidad de tres CD-ROMs.

Todos aquellos lectores que en su día tuvieron la oportunidad de disfrutar con las páginas llenas de aventura y ciencia ficción de los libros mencionados, y en general, todos los usuarios de ordenadores personales, podrán gozar de la historia original, pero respaldada con los diálogos, los vídeos digitalizados y las imágenes que se supone pululaban por la mente de los autores cuando desarrollaron la historia. No en vano, ellos mismos, los autores, han participado en la producción del juego de ordenador; hasta se podrán conocer todos los puntos de vista de Clarke en relación con la obra por medio de una interesante entrevista "virtual", incluida en los CDs.

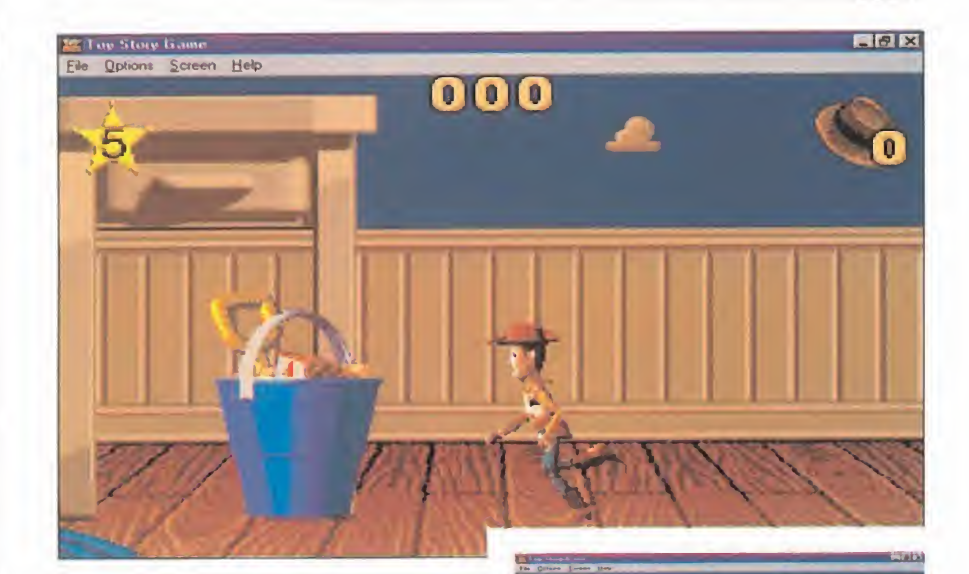
«RAMA» es una aventura que cumple todos los requisitos del género de las aventuras, en la que se han cuidado todos los detalles al máximo.

J.D.B.

72

Toy Story

Plataformas hasta el infinito



DISNEY
Disponible: **PC CD**
PLATAFORMAS

Toy Story, la conocida película de dibujos animados creada por Dysney en potentes estaciones de trabajo y ordenadores gráficos, ha llegado al mundo del PC doméstico. Tras varios meses de diferencia entre la aparición de la versión para consola y la de ordenadores compatibles, los responsables de la compañía han decidido lanzar al mercado la adaptación para esta difundida plataforma.

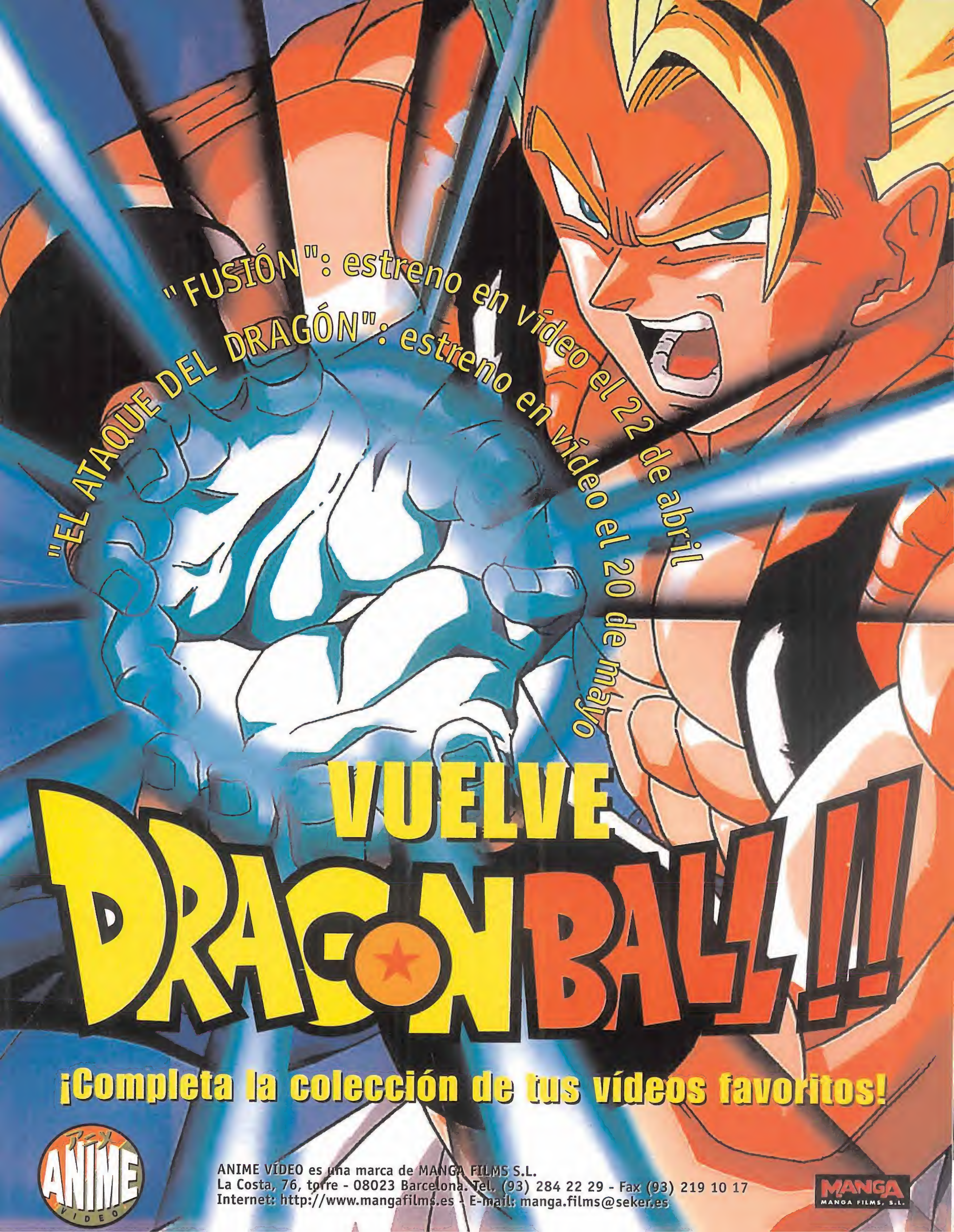
Al usar la palabra adaptación estamos incluyendo todas la connotaciones que la misma conlleva. Aquellos usuarios que tengan la oportunidad de probar las diferentes ediciones de «Toy Story», podrán comprobar con sólo echar un vistazo que las diferencias entre ellas son realmente mínimas, por no decir inexistentes. Eso no quiere decir que «Toy Story» para PC sea un mal juego, ni mucho menos, pero no se debe esperar de él más de lo que ofrecieron las versiones para consola.



Tanto los gráficos y los sonidos, como las animaciones de los diferentes personajes/objetos han sido realizadas conforme a los parámetros habituales en la compañía Disney, lo que es una evidente garantía de calidad.

J.D.B.

70


"FUSIÓN": estreno en vídeo el 22 de abril
"EL ATAQUE DEL DRAGÓN": estreno en vídeo el 20 de mayo
VUELVE
DRAGON BALL!!
¡Completa la colección de tus vídeos favoritos!
ANIME VIDEO
ANIME VÍDEO es una marca de MANGA FILMS S.L.
La Costa, 76, torre - 08023 Barcelona. Tel. (93) 284 22 29 - Fax (93) 219 10 17
Internet: http://www.mangafilms.es - E-mail: manga.films@seker.es
MANGA
MANGA FILMS, S.L.

MundoDisco II

¿Presuntamente desaparecido?

TERRORÍFICAMENTE DIVERTIDO

Si en el primer Mundodisco el gran Terry Pratchet proponía ya todo un reto para las mentes más inquietas, en este segundo ha rizado el rizo creando un juego mucho más complicado y enigmático, aunque no por ello menos divertido. Estamos ante una aventura que nadie debería perderse con grandes dosis de imaginación y humor en cada surco del CD.



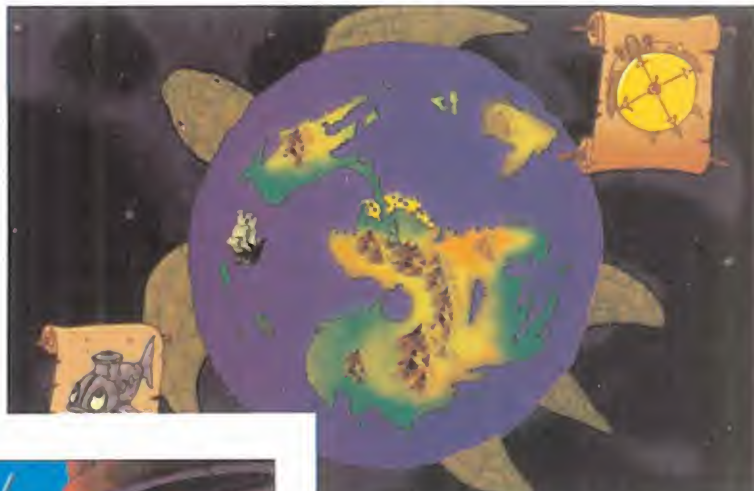


Los espléndidos gráficos SVGA nos hacen dudar de si estamos frente a nuestro PC o en el salón de casa viendo una película.

OPYGNOSIS/PERFECT ENTERTAINMENT
Disponible: **PC CD (DOS, WIN 95)**
V. Comentada: **PC CD (DOS)**
AVENTURA GRÁFICA

Imaginad un mundo en el que la Muerte disfruta de unas largas vacaciones tostando sus blanquecinos huesos en una cálida playa. La verdad, cuesta trabajo, pero eso es lo que está sucediendo en MundoDisco, ese lugar plano y de locos en el que habita el aprendiz de mago más torpe de la historia. Lo cierto es que todo comenzó debido a, cómo no, un imperdonable error de Rincewind que hizo que la Muerte cambiase "ligeramente" sus planes. A partir de ese momento, los muertos vivientes invaden el reino: sus cuerpos fallecen, pero nadie viene a llevarse sus almas. En esa tesitura toma los mandos el joven mago, cuya misión consiste, a grandes rasgos, en buscar todos aquellos objetos que hagan posible encontrar a la Muerte, convencerla para que vuelva a hacer su trabajo y, de esa manera, lograr que todo vuelva a la normalidad, aunque eso sí, todo ello llevado a un plano en el que las acciones más descabelladas se suceden una tras otra a lo largo de los cuatro actos más un epílogo de los que consta la aventura.







El curioso baúl con patas sigue siendo el fiel compañero de aventuras de Rincewind.



Las referencias a películas míticas son abundantes a lo largo de todo el juego. «Con Faldas y a lo Loco», «La vida de Bryan» o «T2» son algunos ejemplos.

UN VISTAZO AL PASADO

En una comparativa rápida de ambos MundoDisco lo más llamativo sería la diferencia entre los gráficos VGA del primero y los SVGA 640x480 del segundo. A parte de eso, no son muchas las diferencias, incluso la musiquilla de fondo es la misma en ambos juegos. A Rincewind se le nota algo más maduro y con más experiencia, aunque no por ello más hábil, sino todo lo contrario. Hay también una pequeña diferencia en cuanto a las posibilidades de diálogo. Más concretamente se ha eliminado la modalidad furiosa –la nube del primero– y se ha añadido la reflexiva/pensativa/ideática –una vela encendida. Tengamos en cuenta que todavía no se ha inventado la bombilla–. Del mismo modo, se han aumentado las animaciones autónomas, es decir, aquellas que genera el PC por sí sólo al conseguir ciertos objetivos. En resumen, pequeños cambios que no hacen más que mejorar algo que ya de por sí era bueno.

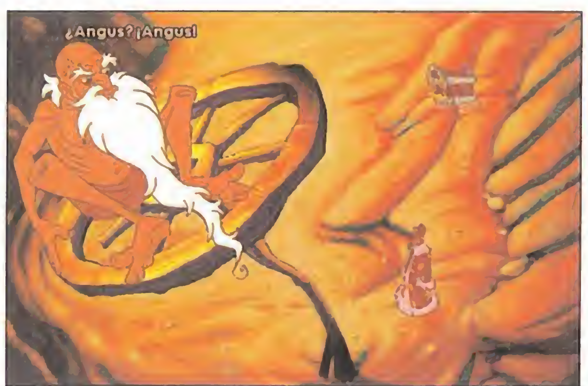


«MundoDisco II» supera en todos los aspectos a su predecesor en el tiempo, incluso en humor e imaginación, y eso ya es difícil

¿JUEGO O DIBUJOS ANIMADOS?

Desde el mismo momento en que instalamos el CD se aprecian las excelencias de los gráficos SVGA. Voces y sonidos espectaculares –aunque las voces no han sido dobladas y, es más, aunque no tengáis ni idea de inglés, merece la pena escuchar la voz de Eric Idle en la boca de Rincewind–, personajes de gran tamaño tratados con todo lujo de detalles y con un colorido digno de un día de primavera desfilan sin parar por la pantalla del monitor. Unamos a esto un manejo realmente sencillo en el que todo se "pincha" ya sea para ver, usar o interactuar con otros personajes, eliminando complejas instrucciones o











menús, y obtendremos una verdadera película de animación en la que cada uno escribe su propio guión. Atrás quedaron ya las aventuras del tipo "usar casco de guerrero con pluma de faisán". Ahora todo se sustituye por graciosos dibujos, otorgando al término "gráficas" el verdadero protagonismo en la denominación de aventuras gráficas. El problema, es que se necesita un equipo potente para disfrutarlas plenamente.

DESTERNILLANTE, COMPLICADO

«MundoDisco II» tiene todos los ingredientes para convertirse en una de las mejores aventuras de todos los tiempos: enorme calidad gráfica, una magnífica historia a prueba de bombas y humor a raudales. Seguro que ahora todos estáis esperando un "pero", pues... lo hay. Se trata de la dificultad. Hay quien lo prefiere así, pero lo cierto es que lo complicado de algunas acciones puede, cómo que puede, LLEGA a desesperar al más paciente aventurero: a ver si no cómo se puede deducir que para transformarse en un unicornio hay que conseguir una bocina y usarla con el pegamento en... bueno, eso ya lo leeréis cuando demos las soluciones. Pero, y ahora en serio, resultaría triste que debido a la dificultad no llegáseis a ver momentos tan divertidos como la lapidación al más puro estilo Monty Python, con mujeres barbudas incluidas, la filmación de las tomas de la Muerte para su primera aparición en la gran pantalla y otro buen montón de guiños a las películas más famosas de la historia. Todo un espectáculo.

D.E.G.

88

Como en todas las aventuras gráficas, conseguir un montón de objetos y saber dónde utilizarlos, o con qué combinarlos, es fundamental.

Killing Time

Acción patética

STUDIO 3DO
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
ARCADE

Nos encontramos ante otro arcade tridimensional cuyo componente esencial es la violencia gratuita, lo que en principio no tiene por qué ser malo. Para empezar, en Studio 3DO nos obsequian con una presentación, de la peor calidad que hayamos visto en mucho tiempo, en la que observamos una serie de sucesos sobrenaturales que se supone influirán en nuestra misión. De ella poco útil podemos extraer –excepto una calidad pésima del vídeo digital con que nos "regalan" la vista–.

Una vez inmersos en la acción, observamos que el juego será una sucesión de disparos sin el menor hilo argumental –lo cual no importaría demasiado si de verdad fuera divertido–; básicamente, deberemos abrirnos paso a través de hordas de enemigos terribles –se supone que lo son, ya que más que miedo dan pena–.

Desplazándonos por lúgubres decorados en la isla en la que nos encontramos –aunque más bien son borrosos–, podremos utilizar una serie de armas –palanca, pistola, escopeta, metralleta, cóctel Molotov, lanzallamas y anhk–, así como recoger la munición repartida por las diversas secciones de la isla. Además, podremos recoger unos vasos alados que otorgan poderes especiales, siendo el único objeto que podremos guardar y usar cuando deseemos. También se podrán realizar contactos paranormales con la antigua anfitriona del lugar, Tess Conway, que nos irá dando pistas.

El juego promete dejarnos helados y lo consigue; parece mentira que, con los avances en diseño gráfico, animación y técnicas de programación existentes, se pueda hacer un juego con una total falta de originalidad y calidad como «Killing Time». Técnicamente, y comparándolo con juegos del mismo tipo –«Quake», «Nuke Dukem 3D»...–, es muy deficiente, con unos gráficos donde se nota una pixelación tremenda, que el Engine 3D genera de manera lenta; los movimientos son bruscos, los efectos de sonido bastante escasos y la música simplemente aceptable. Por todo ello se resiente la adicción.

En conclusión, un producto que debería de haber sido mucho más cuidado, pero que por su escasa calidad nos permite valorar otros juegos de temática similar y realización más trabajada.

E.B.D.











Este producto no es más que un intento fallido de mezclar los aclamados shoot'em up 3D con componentes de misterio que, añadidos a una pésima calidad técnica, decepciona profundamente





A-10 Cuba

SENCILLO, PERO DEVASTADOR

Por fin tenemos un simulador de este magnífico avión. El A-10 es un avión específico de ataque a suelo. Es más, este avión se ideó en sustitución del proyecto que más tarde daría pie al helicóptero Apache AH-64. Es la máquina perfecta para ataque a suelo en baja cota. Los pilotos del A-10 lo llaman "el cerdo", y todavía discuten si es un avión con un cañón muy potente, o un cañón devastador con alas.

ACTIVISION
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
SIMULADOR



«A-10 Cuba» es un simulador fiel al avión real, y con un sistema de Inteligencia Artificial digno de los reyes del disco duro



Los gráficos no son de lo mejor visto, sobre todo hoy día con las tecnologías existentes, pero la exactitud en todos los detalles lo hacen soberbio.

El «A-10 Cuba» es una derivación de un simulador creado para sistemas Macintosh, y Activision ha ajustado el programa perfectamente al PC aprovechando muy bien todas las ventajas de Win95. Pero antes de entrar de lleno en la descripción de este simulador queremos avisar que la primera impresión puede desilusionar, ya que no hay una presentación espectacular, porque los gráficos no están acorde con lo actual, y tampoco el sonido es perfecto, y las comunicaciones con los demás aviones brillan por su ausencia. Tampoco hay campaña, ni editor de misiones, y sólo hay 20 misiones.

REALISMO A TOPE

El modo de vuelo del «A-10» es perfecto. Su lentitud desesperante –es un avión subsónico cuya máxima velocidad ronda los 350-400 nudos–, su pasmosa estabilidad, su anticuado cockpit –donde todo es manual– la capacidad de volar muy bajo, el vuelo en formación con los demás aviones que nos acompañan también es muy real, etc.

El realismo en el vuelo también se hace extensivo en las situaciones de peligro, y cuando el avión está dañado. Perder un motor o tener tocada un ala, hará que el pilotaje se vuelva difícil. Podremos perder el sistema del HUD –lo veremos aparecer y desaparecer entre ruidos de interferencias–, y los motores se pueden incendiar obligando que usemos los extintores. El cockpit está fielmente representado, y su uso se hace con el ratón.

El comportamiento de las armas está bastante logrado, con acierto en la fidelidad de cada una en sus porcentajes de éxito, y en su potencia de destrucción. Usar el cañón GAU-8/A es todo un lujo. Su poder es alucinante y con un poco de práctica se convertirá en una de nuestras armas favoritas.

Todo este realismo, con los tiempos de vuelo reales, el ritual del despegue y la fidelidad de vuelo han hecho que «A-10 Cuba» nos sorprenda gratamente a pesar de su aspecto simple y poco ambicioso.

Es destacable también el sistema de IA. No sólo estamos nosotros en el aire, también está nuestra escolta con su labor específica, y tal vez nos crucemos con un grupo de aviones de carga que regresa, o bien veamos despegar a los B-52 con un objetivo determinado.

Además, aunque las misiones son siempre las mismas y pocas, cada vez que volemos una, no se repite

la misma situación. Es decir, que los enemigos no hacen siempre lo mismo, nuestra escolta se comporta de distinta forma de una vez a otra, y el objetivo, si son vehículos, cambia su posición con respecto a otros intentos. Este detallazo hace que el juego no sea tedioso, y aunque una misión nos la sepamos de memoria siempre guarde algo de incertidumbre y sorpresa.

GRÁFICOS SENCILLOS

Los gráficos son algo que en primera instancia pueden hacernos rechazar el juego. Pero si nos detenemos a estudiarlos se puede ver que el detalle de cada objeto es altísimo. Los aviones están perfectamente modelados, en sus formas, camuflajes, movimiento de los alerones y flaps, etc. De acuerdo que hoy en día este tipo de gráficos son todo un retraso, pero por lo menos están compensados por un detalle muy fino. Por ejemplo, el carreteo hasta la pista principal visto desde arriba os dejará asombrados. Está representado todo sin excepciones, desde las luces de pista, pasando por todas las líneas, etc.
Sobrevolar las ciudades es una gozada, pues los edificios están muy bien detallados, las grúas de los puertos, los barcos, las baterías antiaéreas, camiones que circulan, incluso una central nuclear toda entera con reactores y todo.
Los gráficos se ven engrandecidos por el magnífico sistema de vistas externas que tiene este simulador, con un zoom bastante potente, y con múltiples cámaras repartidas para diversos objetivos. Podremos ver los aviones enemigos evolucionar frente a nuestras escoltas, ver cómo nuestro compañero ataca a una refinería y seguir la caída libre de las bombas para corroborar si ha hecho blanco...



El armamento del A-10 Cuba es digno de toda alabanza, sobre todo su cañón GAU-8/A, que es sencillamente devastador.



Falta un modo de campaña y un mayor número de misiones. Si Activision decide incluirlas en un futuro, «A-10 Cuba» será bueno,... muy bueno

ESCASEZ, PERO VARIEDAD

Misiones sólo hay 20. Cuatro son de entrenamiento básico en una base aérea en el desierto, y las 16 restantes son en Cuba, luchando contra la guerrilla, y pudiendo disfrutar de un terreno de 15.000 millas cuadradas.
Hay misiones de ataque a barcos. También hay como objetivo industrias, o incluso una central nuclear que esta fuertemente defendida –una de las misiones mas difíciles de cumplir; un truco es volar alto, muy alto–. También hay misiones de escolta, y otra es volar un puente que salva un acantilado, llegando hasta él por un cerradísimo desfiladero. En fin, son pocas misiones pero con mucha calidad y sobretodo mucha adicción.
Lamentablemente, no existe un modo de campaña que sería la guinda para poder coronar al «A-10 Cuba» como uno de los grandes.
Ahora bien, si campaña no tiene, por lo menos sí nos deja conectarnos para volar en red hasta ocho jugadores distintos.

UN LOBO CON PIEL DE CORDERO

«A-10» es un simulador de combate que de primeras aparenta ser flojo, sin alardes iniciales. Hace falta dedicarle un poco de tiempo para darnos cuenta de que es todo un profesional en este mundillo. Pero detrás de esa inocencia inicial se esconde un estupendo simulador de vuelo, muy fiel con el modelo real, y con altas dosis de adicción y jugabilidad. Merece la pena probarlo, a pesar de sus carencias, de las que seguramente nos olvidemos pronto en cuanto entremos en faena.

G. "SHARKY" C.

80



Sea cual sea la misión que volemos, siempre estaremos en compañía de algún otro avión, ya sea volando con nosotros en la misma, o de camino de regreso a la base.



Marathon 2

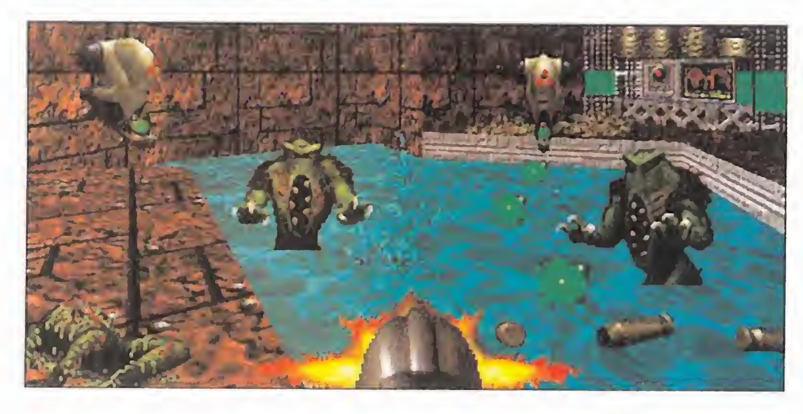
La saga prometía

BUNGIE/FRIENDWARE
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
ARCADE

El programa «Marathon» hizo su aparición, no hace mucho tiempo, para ordenadores Macintosh, y ahora se acaba de presentar su segunda parte, estrenando plataforma compatible. Se trata, como ya podéis ver en las imágenes, de otro arcade tridimensional con la acción como única bandera y Windows 95 como sistema operativo exclusivo. No cabe duda que ambición no le falta a Bungie, la responsable de este programa. Porque, puestos a editar una secuela para PC, ¿por qué no hacerlo aprovechando toda la nueva tecnología existente?
Así, «Marathon 2» hace gala de la utilización de las librerías "Direct X" de Windows 95, presentando gráficos SVGA, ambientando el conjunto con sonido estéreo de 16 bits y exhibiendo un modo de "física real" que pretende dar al programa ese toque de credibilidad que requiere todo buen juego de acción.
Pero el resultado, en general, deja bastante que desear. Y no es porque no contemos con muchas opciones, ya que en «Marathon 2» tenemos a nuestro alcance todo lo que se espera de un juego de estas características: grandes mapeados, muchos objetos, un arsenal de seis armas diferentes, muchos personajes a los que destripar y otros con los que interactuar, e incluso diferentes modos de juego para un máximo de ocho personas con sus equipos conectados en red –cooperativo, "rey de la colina", cada hombre solo, y así hasta seis diferentes–, y todo en castellano. El problema está en eso tan etéreo, tan difícil de describir la mayoría de las veces como es la jugabilidad. Y es que a pesar de que el juego tiene todos los ingredientes para el éxito, el conjunto no resulta demasiado atractivo. Los enemigos suelen ser bastante sosos, los escenarios vulgares, por decir algo, y la tónica general de la acción, bastante insulsa. Una pena, porque el estreno en PC prometía.

A pesar de que «Marathon 2» posee todos los ingredientes para triunfar, el conjunto no resulta demasiado atractivo, perjudicando así a la jugabilidad











Sin embargo, también hay que decir que, para los amantes de la acción, este juego no es una opción demasiado descabellada. Al fin y al cabo, se trata de pasar un buen rato descuartizando "sprites" –aunque el exceso de violencia de casquería no es una de las características de este programa–.
Eso sí, ni por asomo puede competir con los ya clásicos del género –como «Quake»–.
Quizás en una tercera parte...

F.J.R.



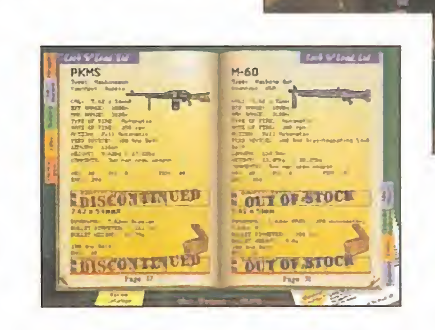
Wages of War

Por un puñado de dólares

NEW WORLD COMPUTING
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
ESTRATEGIA

Año 2.001, futuro próximo, en un momento en el que tras una pequeña guerra nuclear en Oriente Medio se han disminuido drásticamente los suministros de petróleo, lo que ha provocado una importante reducción del potencial militar de los diversos países.
Todo ello ha llevado a que se haya tenido que recurrir a pequeños grupos de mercenarios contratados.
Con este interesante argumento comienza la nueva producción de New World Computing –responsables de juegos como «Conquest of the New World» o «Heroes of Might & Magic»–, donde nosotros seremos los encargados de dirigir una de estas empresas, con un único objetivo: amasar una fortuna. Podremos, en un principio, elegir entre afrontar una misión aislada o bien una campaña completa, pero en ambos casos será esencial una perfecta planificación de todo lo referente a la misión desde el inicio.
Lo primero que deberemos hacer es atender el videoteléfono para recibir la petición de un cliente –ya sea un particular, una corporación o un gobierno– que podremos aceptar o rechazar –en el caso del modo campaña–. Una vez hecho esto deberemos de pasar a elegir los miembros de nuestro grupo de asalto, teniendo en cuenta la misión y los recursos disponibles, y a continuación será esencial la elección del armamento más adecuado y la distribución del mismo entre nuestros hombres.
Tras todo ello deberemos de pasar a iniciar la misión, donde nos moveremos por un escenario tridimensional con perspectiva isométrica, en el que deberemos mover nuestros hombres uno a uno intentando alcanzar el objetivo de la misión con las menores pérdidas posibles.
El planteamiento, e incluso el argumento, de este «Wages of War» prometía, pero una vez nos vemos inmersos en el desarrollo del mismo se vuelve algo monótono y pesado, y ello es debido principalmente a que falla en el punto más importante: la jugabilidad; es decir, las secciones de combate se hacen interminables y repetitivas. En cuanto al aspecto puramente técnico, el juego es simplemente correcto; sin embargo, el desarrollo de los asaltos tiene excesivo parecido a juegos de temática diferente pero mismo género –es sospechosamente parecido a «UFO Enemy Unknown» tanto en sistema de movimiento como acciones posibles– además de una realización desacertada –scroll lento y gráficos poco detallados–.
En definitiva, una buena idea que no llega a cuajar por una excesiva dificultad de control y una notoria falta de adictividad.

E.B.D.









El interesante planteamiento y la adecuada realización se ven empañadas por una excesiva lentitud en el desarrollo de las misiones, que convierte el conjunto en bastante pesado y monótono



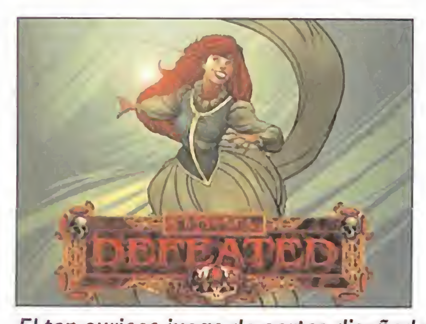
Magic The Gathering
Battlemage

DE LA BARAJA AL ORDENADOR

La historia empezó hace ya varios años: un profesor de matemáticas de Oregón, llamado Richard Garfield, y la empresa Wizard of the Coast, se embarcaron juntos en la creación de un juego con un rápido desarrollo y mínimos requisitos, con el objetivo de ser usado en los ratos libres entre partidas de rol o wargames. El resultado de todo esto fue un juego en el que una serie de cartas era todo lo necesario, y el éxito fue tal que se vendieron millones, llegando incluso a crearse unidades de coleccionistas, comics y varios juegos de PC sobre esta base.









El tan curioso juego de cartas diseñado ya hace tiempo, ha encontrado una muy buena adaptación en «Magic the Gathering. Battlemage», de la compañía norteamericana Acclaim.



ACCLAIM
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
ESTRATEGIA

En este juego cada participante tenía su propia colección de cartas, y de ella extraía las que quería para la batalla, teniendo en cuenta un número máximo para cada uno. Las cartas se dividen en dos tipos principalmente: las de tierras, o lands –que proporcionan la energía mágica o maná– y las de hechizos, o spells –que usan parte de ese maná para realizar distintas y variadas acciones–.

ADAPTACIÓN AL ORDENADOR

En el diseño del juego se ha tenido la intención de que la adaptación para ordenadores no requiera un conocimiento previo del juego de cartas, pero, por supuesto, si se tienen pequeñas bases todo será más sencillo. En el menú principal se distinguen tres opciones principales: "Archive", "Duel" y "Campaign".

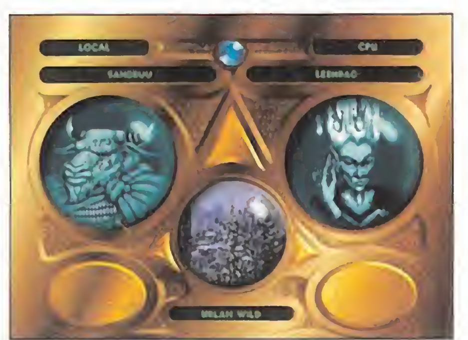
La opción "Archive" nos da completa lista de todos los hechizos disponibles en el juego, su representación en imagen durante el mismo y el maná que gasta cada uno y de qué tipo.

En "Duel" asistiremos a una batalla entre dos de los seis personajes seleccionables durante el juego, pudiendo de esta manera competir



El fenómeno de los juegos de cartas ha ido en aumento en los últimos años entre los aficionados a temas de magia





La utilización de las diferentes cartas nos dará diversos tipos de magia.



Los gráficos no han sido diseñados para deslumbrar, pero cumplen su cometido perfectamente.



Los diferentes territorios sin población a conquistar, aparecen sin color en el mapa.

contra el ordenador u otro jugador conectado por red, modem, serie o Internet. Cada personaje podrá construirse su propio conjunto de cartas o elegir entre las librerias predefinidas en el juego distinguiéndose, al igual que en el juego original, las cartas de lands –que crean alguno de los seis maná existentes– y las de hechizos que lo utilizan. Después de estos pasos preliminares comienza el enfrentamiento en el escenario que se haya elegido, y los "planeswalkers" –que así se hacen llamar a sí mismos los magos– comenzarán sus estrategias. En cada momento se tendrá acceso a seis hechizos seleccionados aleatoriamente entre los elegidos por cada contrincante, haciendo aparición otro cada vez que usemos uno de los actuales. Los "planeswalkers" no tienen posibilidad de movimiento; los que se desplazarán por el terreno serán los hechizos o personajes creados por estos que podrán ser usados para atacar o defender, cada uno por separado. El jugador que vence es el que consigue eliminar antes los veinte puntos de vida con que los que comienza cada personaje.

Las posibilidades multijugador que incorpora «Magic: The Gathering. Battlemage» abarcan todas las posibilidades: modem, red, serie e Internet

Si seleccionamos "Campaign", cada jugador empezará con la posesión de uno de los treinta territorios de que consta el mapa de Corondor y el objetivo, como es habitual, será conquistarlo todo. Cuando se ataca un territorio sin dueño el resultado dependerá de nuestras habilidades diplomáticas con los aborígenes, pero cuando el dueño sea otro jugador accederemos a una batalla entre ambos y el número de hechizos dependerá tanto de la cantidad de zonas en nuestro poder como de los que podamos haber encontrado en el camino.

NUESTRA OPINIÓN

Nadie puede dudar que los juegos de cartas han tenido un gran nivel de aceptación fuera y dentro de nuestras fronteras entre los aficionados al género de la magia, pero esto no garantiza el éxito de una conversión. Una de las principales virtudes del juego es la de poder jugar contra el amigo de turno que siempre te gana y demostrarle tu pericia incluso por Internet –usando el tan famoso programa Kali–, ya que jugar siempre contra el ordenador puede llegar a cansar a mucha gente.

Para poder llegar a disfrutar, en su amplio sentido, de este juego será necesario un tiempo de aprendizaje que nos permita familiarizarnos con los hechizos –o, por lo menos, unos cuantos de estos– y que así las partidas no se conviertan en un toma y daca de hechizos desconocidos, pues el resultado sería más cuestión de suerte que de otra cosa.

En el apartado técnico los gráficos son muy vistosos –aunque no muy variados– y el sonido consigue sumergirte en estos mundos medievales de fantasía.

En resumen, un juego dirigido especialmente a los aficionados de los juegos de estrategia/rol con cartas y que, sin duda, no dejará impasible a nadie; los que lleguen a manejarse con soltura disfrutarán de sus batallas y los más impacientes pueden llegar a desalentarse debido a su inicial complejidad y elevadísimo número de cartas existentes.

J.J.V.

80

Sim Golf
Crear y jugar



Con «Sim Golf» podremos crear nuestro propio campo de golf, gracias a su editor, y jugar en él

MAXIS
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
SIMULACIÓN DEPORTIVA

Un juego de golf con el sello de Maxis no puede ser sencillamente un juego de golf; ¿dónde estaría entonces la filosofía de esta firma, especializada en simuladores creativos? Efectivamente, «SIM Golf» es más que un simple simulador de este deporte. De hecho, se podría decir que son dos programas en uno. Por un lado estaría el simulador de golf propiamente dicho, y por otra parte, y ahí reside la novedad, un módulo llamado "Course Architect" mediante el cual podemos crear nosotros mismos nuestros propios campos de golf para luego, claro está, jugar en ellos.

Pero vayamos por partes. En cuanto al juego propiamente dicho, podemos decir que se trata de un buen juego de golf, sin llegar a la altura de clásicos de la talla de «Links» o similares. Lo que sí es cierto es que es bastante rápido a la hora de generar los escenarios y posee además un novedoso sistema de "Swing" –en Maxis lo llaman "MouseSwing"– controlable directamente con el ratón. En vez de pulsar los botones del ratón para definir la fuerza y efecto del golpe, este nuevo interface permite realizar directamente el "swing" con sólo desplazar el ratón hacia atrás y hacia delante –como en los juegos de billar– dentro de una pequeña ventana donde podemos ver una vista de cerca de la bola y el palo. Robert Trent Jones Jr. –un prestigioso jugador de golf–, completa este módulo del programa, aportándonos todos los consejos necesarios para mejorar nuestro juego.

El creador de circuitos, por otra parte, cuenta con un asistente que nos guiará en los primeros pasos de definición de número de hoyos y tamaño de nuestro campo de golf, para luego dejarnos libremente la elección de todo cuanto vamos a poner sobre él: "tees", árboles, calles, casas, "greens", etc., gracias a una serie de librerías de objetos que contiene el paquete. Esto, unido a la capacidad de utilizar varias cámaras y otro buen número de herramientas de creación, posibilita la creación rápida de un buen campo de golf para nuestro juego.

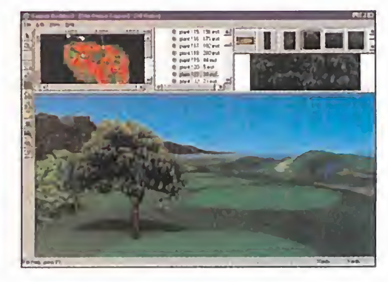
Conclusión: aunque «SIM Golf» no pueda ser calificado como uno de los mejores juegos de golf del momento, sí que resulta original y más entretenido gracias a la posibilidad de creación de nuestros propios campos.

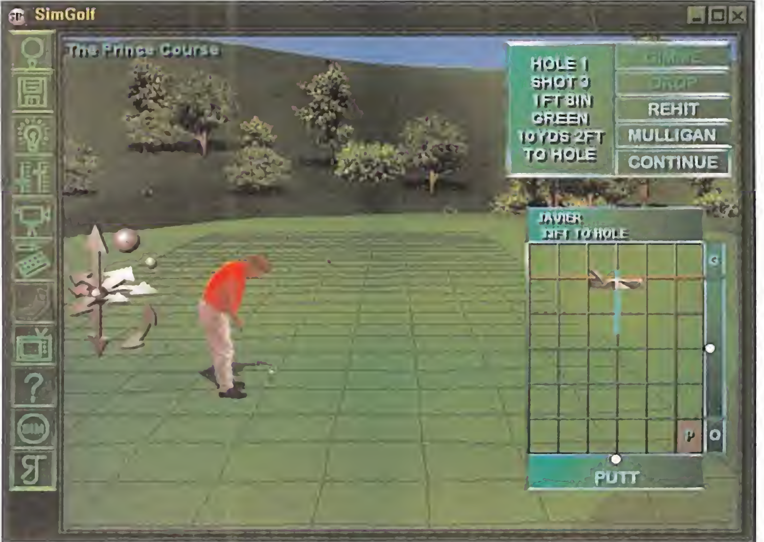
F.J.R.











80

X2

Infierno en las alturas

TEAM 17/OCEAN
Disponible: **PLAYSTATION**
ARCADE

El conocido grupo de programación Team 17 ha desarrollado para la ocasión un espectacular matamarcianos que hará las delicias de los aficionados al género. Acción a raudales y gráficos espectaculares son sus bazas principales.

«X2» es un matamarcianos que se sitúa en la línea más clásica del mítico «R-Type». Encuadrado en el argumento de destruir todo lo que se mueva e ir reforzando el caza para el enfrentamiento con los enemigos finales, presenta opciones tan interesantes como la posibilidad de elegir entre tres naves diferentes que aportan prestaciones como la velocidad, la potencia en los disparos o el equilibrio entre ambas funciones. Algo que en las primeras partidas será un dato sin importancia, pero que luego se tornará en fundamental: una buena selección, adaptándose a las habilidades del jugador, puede llevar al éxito en la más complicada de las misiones.



Hasta aquí la cosa es igual que cualquier otro matamarcianos, pero «X2» –al que sólo le falta el 1 para convertirse en un juego para hacer quinielas– también tiene sus innovaciones. Unas a nivel técnico, con escenarios renderizados; enormes enemigos que no restan ni un ápice de velocidad a la acción, y estallidos dignos de los mejores fuegos de artificio; y otras referentes al scroll, ya que alterna fases con desplazamientos horizontales y verticales, llegándose a producir esto dentro de un mismo nivel.

Todo ello hace del conjunto un juego clásicamente espectacular.

D.E.G.

78



«X2» es un espectacular "matamarcianos", que hará las delicias de los adictos a la acción sin tregua



Star General

MÁS DE LO MISMO

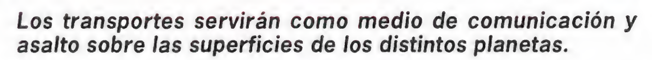
No podía ser de otro modo y SSI y Mindscape lo han vuelto a hacer. Han hecho realidad lo que todos los fanáticos de la estrategia estaban esperando. Después de sus andanzas por los campos de batalla de la Tierra –con «Panzer General» y seguidores–, ahora se han ido hasta el espacio exterior, y a un futuro muy lejano, con «Star General».

MINDSCAPE/SSI
Disponible: **PC CD**
ESTRATEGIA



Muchos serán los planetas bajo nuestro control, y la mejor manera de acceso a los mismos será por medio de esta pantalla.





Los transportes servirán como medio de comunicación y asalto sobre las superficies de los distintos planetas.

En un futuro muy, muy lejano, una serie de razas serán las predominantes en el universo, las cuales, tras una serie de terribles rencillas internas, iniciarán un combate por el dominio del universo conocido. Éste es el argumento de este nuevo juego de estrategia en que deberemos decantarnos por una de las razas –Cephians, Dragonians, Fleet, Hressan, Khalians, Schleinel o Xritra– y a partir de ahí, afrontar el reto de conducirla hacia la hegemonía universal. Por ello, nos enfrentamos a un juego que, con algunas variaciones, hace uso del engine creado para otra serie de juegos de diversa temática –«Panzer General», «Allied General» o «Fantasy General»–, y que tan buenos resultados está dando a los señores de SSI.

MISIONES Y VARIANTES

Primero se nos pondrá en antecedentes a través de una secuencia cinemática que representa las terribles guerras sucedidas entre las distintas razas. Tras ello, y una vez en el juego propiamente dicho, se presentan una serie de opciones: podremos, o bien realizar una de las misiones creadas, para permitirnos la familiarización con todos los aspectos y razas del juego, o crear una misión a nuestra medida. En el primer caso los diferentes parámetros estarán definidos de antemano pero, una vez nos hagamos con el manejo del interface, lo más apropiado es la creación de una misión "a la carta" –en la pantalla de selección de guerra–. Entre las características que podremos elegir destacan cinco niveles diferentes

SSI y Mindscape han creado un juego de estrategia muy en la línea de productos anteriores, aprovechando al máximo el engine creado para estos

de inteligencia de los adversarios, que serán controlados por otro humano –ello no representa ningún problema ya que el desarrollo del juego es por turnos– o por el ordenador –que usando procesos de inteligencia artificial adecuarán sus reacción al nivel elegido previamente–, el número de jugadores –de dos a ocho–, densidad del espacio, existencia de diplomacia, jugadores aleatorios de la máquina, condición de victoria –mayoría o totalidad de los planetas–, así como el nivel tecnológico inicial de unidades de tierra y espacio, número de turnos terrestres que equivalen a un turno espacial y, por último, experiencia inicial de las unidades –de una a cinco estrellas–.







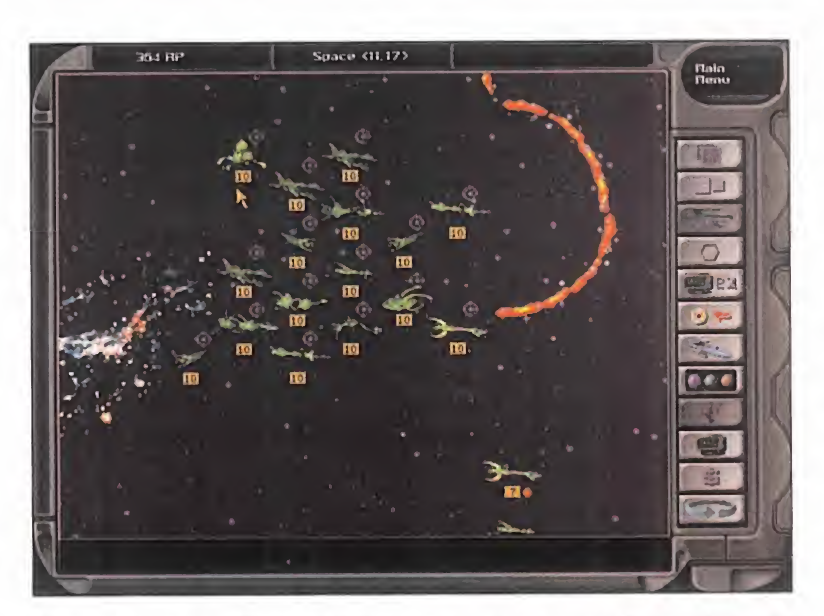
El mapa aéreo de las superficies planetarias nos dará una visión general del territorio, muy útil en casos concretos.

EN UN LUGAR DEL ESPACIO

El desarrollo de la acción tendrá lugar en dos vertientes, principalmente; por una parte deberemos controlar una flota estelar que nos permita realizar toda la serie de acciones tanto ofensivas como defensivas, pero no deberemos de descuidar nuestras fuerzas terrestres, ni las construcciones de diferentes edificios en la superficie de los planetas. El elemento añadido de la construcción de instalaciones terrestres y orbitales será vital, ya que nos permitirán construir y desarrollar tanto unidades como generar los denominados puntos de investigación –RP– esenciales para la adquisición de cualquier tipo de unidad o construcción. Por ejemplo, no podremos reclutar unidades terrestres hasta que poseamos una fábrica de armamento, pudiendo a continuación dejar estas unidades en la superficie o embarcarlas en transportes que nos permitan la invasión –y con ello adquisición– de planetas hostiles.

A pesar de su planteamiento poco innovador, «Star General» hará pasar buenos ratos a todos aquellos seguidores de la serie iniciada por «Panzer General»

Los nombres y potenciales de las unidades varían ligeramente de unas razas a otras; sin embargo, existen una serie de clases tanto en unidades terrestres –infantería, artillería, vehículo de asalto, caza, bombardero...– como en las espaciales –acorazado, destructor, escolta, transporte, crucero, mercante...– que podrán poseer seis diferentes niveles de tecnología y con ello más poder de destrucción o de capacidad –caso de mercantes o transportes–. También podremos realizar acciones de tipo diplomático o mercantil pero, excepto en casos muy concretos, su utilidad será dudosa y su necesidad, en la mayoría de los casos, inexistente, ya que «Star General» es, sobre todo, un juego de conquista.



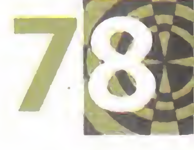
El combate espacial es uno de los componentes esenciales a lo largo de nuestras conquistas en «Star General».

CALIDAD SIN NOVEDAD

Aunque los responsables del juego han querido esconder su parecido detrás de una mayor dificultad y variedad de opciones, nos encontramos ante un juego de calidad cuyo mayor handicap es su excesivo parecido con sus predecesores y un desarrollo casi exclusivamente orientado a los estrategas más consumados.

En el aspecto formal, el juego está bien realizado, unos gráficos en SVGA detallados, unos efectos de sonido muy logrados –disparos, explosiones...– aunque algo escasos, unas animaciones bien realizadas y una música espectacular. La gran pega, ya mencionada, de su similitud con sus antecesores –aunque en casos puede ser un incentivo–, así como la no inclusión de voces digitalizadas es lo peor del conjunto. En conclusión, aunque se trata de un producto de calidad, tal vez esperábamos algo más de «Star General».

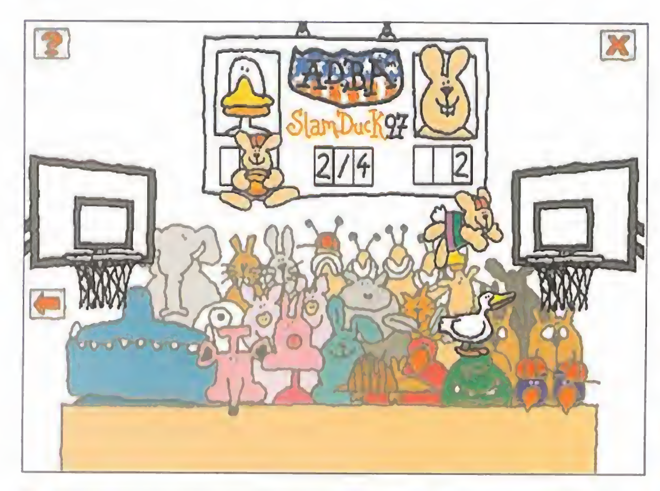
E.B.D.

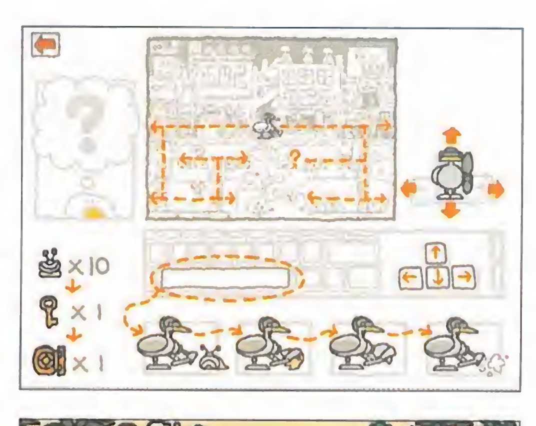


Duck City

Patoactividades infantiles

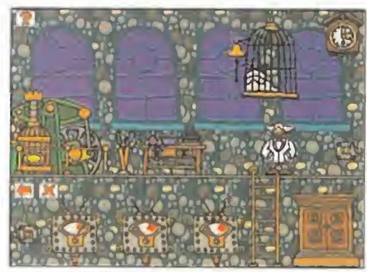
BMG INTERACTIVE
Disponible: **PC CD, MAC CD**
EDUCATIVO

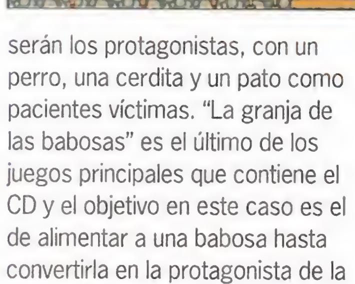




En «Duck City» encontramos un conjunto de actividades infantiles que giran en torno a la obra gráfica del famoso ilustrador infantil, autor y diseñador Alan Snow. El pequeño jugador se pone en la piel de un pato con el que puede recorrer la ciudad de los patos en busca de los seis juegos principales de los que consta el CD. Los juegos son: "Slam Duck", o la versión "en pato" de la NBA –se trata de jugar al baloncesto contra una pareja de conejos salvajes–; "RoboDuck", algo así como un "Robocop" con plumas –el objetivo en este caso es el de rescatar a un congénere de las garras de las babosas que han tomado la ciudad–. El siguiente juego, denominado "A.T.D" –"All Terrain Duck" o "Pato todoterreno"– en realidad son tres diferentes con idéntica finalidad: ponerse a los mandos de diversos vehículos para completar circuitos terrestres y acuáticos. "DuckLab", por su parte, introduce al jugador en un laboratorio al más puro estilo "Frankenstein" para llevar a cabo experimentos con babosas antes de la salida del sol. Otra actividad, en este caso relacionada con la peluquería animal, está representada por "Snip-Snip", donde las tijeras y los secadores serán los protagonistas, con un perro, una cerdita y un pato como pacientes víctimas. "La granja de las babosas" es el último de los juegos principales que contiene el CD y el objetivo en este caso es el de alimentar a una babosa hasta convertirla en la protagonista de la feria de la comarca.









Este CD, cuyo aspecto visual se ha cuidado bastante, con unos gráficos sencillos y muy coloristas, contiene además un montón de sorpresas, como son salvapantallas, dibujos para colorear, una pequeña película en QuickTime con "RoboDuck"...
A destacar lo intuitivo del manejo de los juegos, gracias a las instrucciones en pantalla visuales y a las pegatinas que incluye el paquete para pegar en el teclado sobre las teclas del juego.

Los pequeños de la casa se divertirán de lo lindo con «Duck City», y con los diversos juegos que incluye, además de otras curiosidades sobre "RoboDuck"

F.J.R.

70

Tempest 2000

Otros tiempos

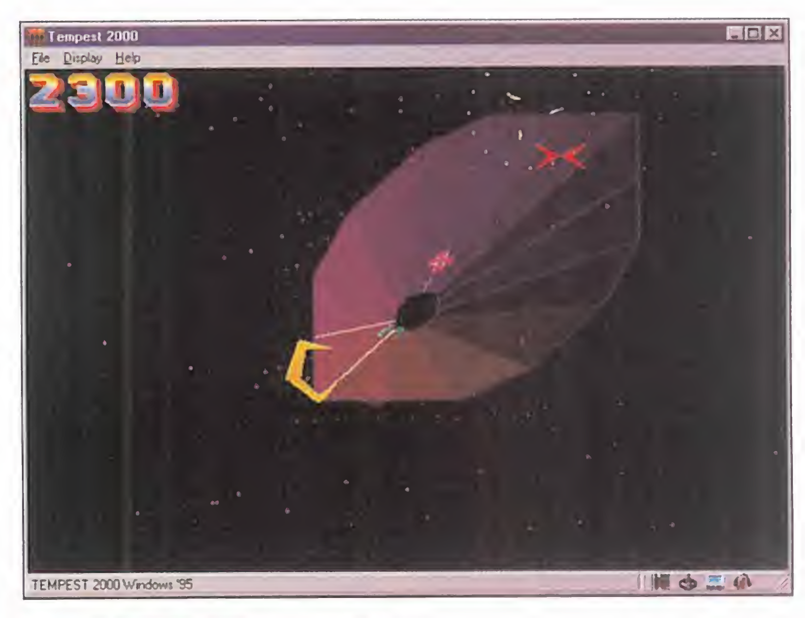
INTERPLAY
Disponible: **PC CD**
ARCADE

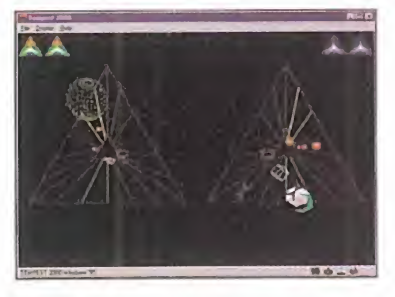
Uno de los arcades más legendarios, obra de la mítica Atari, ha vuelto a ver la luz en una nueva versión –tres diferentes– en formato CD. Se trata de «Tempest», uno de esos juegos de sencilla concepción, pero de increíble jugabilidad y adicción que hacían las delicias de los usuarios de las primeras consolas.
Esta nueva reencarnación del clásico contiene tres versiones diferentes del juegos, llamadas «Tempest Plus», «Tempest 2000» y «Tempest Duel». La primera es una combinación del Tempest tradicional y el nuevo «Tempest 2000» con tres nuevos modos de





juego: en solitario, con la ayuda de un droide dotado de inteligencia artificial y en compañía de otro jugador. Este juego es el idóneo para todos aquellos que no hayáis jugado antes con este arcade, ya que, sobre todo la opción del



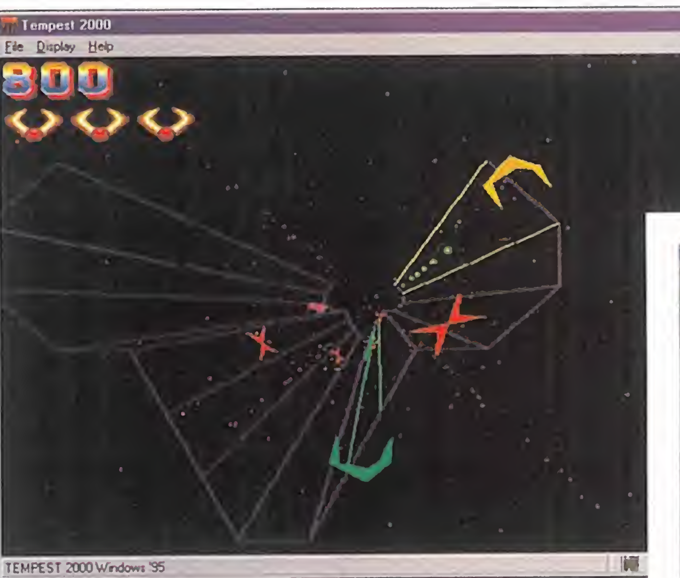


«Tempest» es uno de esos juegos de sencilla concepción, pero de elevadísima jugabilidad, que los nostálgicos disfrutarán, ya que es un arcade que pasó a la historia hace mucho tiempo

"amigo droide", ayuda a durar más en cada partida. «Tempest 2000» es una versión totalmente renovada, con todas las opciones: espejos, flippers, saltos especiales y zonas de bonus. Por último, «Tempest Duel» nos propone jugar contra otro jugador en la misma red, estando ambas naves equipadas con espejos para reflejar disparos. Ésta es la más entretenida, ya que se pueden pasar buenos ratos jugando contra un amigo al ritmo de la música techno-rave que tiene el CD.
Para la ocasión, el juego original ha ganado en colorido, rapidez y ambiente musical, pero dudamos mucho que esto justifique la aparición de un arcade que pasó a la historia del videojuego hace bastante tiempo. Por supuesto, sigue siendo tan divertido y adictivo como entonces, pero es que de donde no hay no se puede sacar mucho. Los gráficos, basados en redes tridimensionales, siguen siendo tan simples como lo eran cuando el juego vio la luz, y lo único reseñable de esta nueva versión son los diferentes modos de juego que aporta.
En definitiva, sólo para los más nostálgicos.

F.J.R.

60



Nascar Racing 2

INFIERNO DE CHAPA

No es posible resistirse. La americanización no es evitable si amas el deporte espectáculo. El baloncesto NBA, el fútbol americano con la reciente e impagable Super Bowl, y cómo no, la versión "made in usa" de la competición sobre cuatro ruedas, la Nascar, terminan por cautivar a todos los que buscamos riesgo, emoción y también, por qué no, un poco de teatro. Y, además, cuando se ponen a realizar dicho simulador, se nota esa manía de hacerlo a lo grande, y «Nascar Racing 2» recrea esta peligrosa especialidad.

PAPYRUS
Disponible: **PC CD**
SIMULADOR

Papyrus ha utilizado el portentoso engine que ya demostró su potencial en el magnífico «Indycar Racing 2» para volver a meternos en una angosta cabina y hacernos vibrar con una inaudita sensación de velocidad. Pero esta vez hay algo más; los terribles accidentes que de vez en cuando veis por la TV con coches ardiendo, y dando vueltas de campana mientras por los aires vuelan toda clase de piezas y descomunales neumáticos, podréis vivirlos, y sentirlos, en primera persona, o más bien cabría decir en las propias carnes, porque más de uno comprobará si sigue entero después de sufrir unos impactos que nos traen recuerdos del «Destruction Derby», multiplicados por diez en intensidad.



«Nascar Racing 2» es una irresistible combinación de simulación y arcade, sencillamente explosiva

Pero no vayáis a pensar que estamos ante un arcade. Nada más lejos de la realidad, aunque la idiosincrasia de la Nascar Stock Car Racing, basada en carreras en circuitos ovales donde casi todo está permitido para impedir los adelantamientos o efectuarlos, os exigirá gran cantidad de esa mala uva de la que hacéis gala en un arcade para evitar que os saquen de la trayectoria idónea, lo que en los circuitos ovales con curvas peraltadas significa el fracaso en forma de batacazo contra las vallas o patinaje sobre la hierba.

En la perspectiva desde el interior deberemos tener un ojo siempre puesto sobre el retrovisor. En las vistas exteriores, la información desde boxes, mediante una voz digitalizada, nos irá avisando de lo que sucede tras nosotros.

VELOCIDAD PUNTA

Lo divertido y emocionante de esta forma de correr no es la habilidad en la trazada –sólo 2 de los 16 circuitos del campeonato poseen recorridos clásicos–, sino la supersónica velocidad punta que puede llegar a alcanzarse, rozando los 400km/h, y la batalla de empujones, encerronas, frenazos y toques que puede llegar a desencadenar un desastre de amasijos envuelto en humo difícil de



Para reirse después con amigos –o de ellos, según– el programa permite grabar las carreras.

Este simulador es a la Nascar lo que «GP2» a la Fórmula Uno, es decir, la forma más cercana a la realidad de vivir esta indescriptible especialidad automovilística



Los coches poseen un grado de elaboración sorprendente. Incluso se pueden pintar a nuestro gusto con un editor que también nos permitirá diseñar el mono.

esquivar. Pegarse a las paredes exteriores cayendo al interior en las curvas y el arte del rebufo son la táctica a dominar, sin olvidar el juego del "si tú me quitas el parachoques, yo te arranco el capó», sólo el contravolante impedirá el trompo que se inicia en cuanto te arrean el más mínimo golpecito por la retaguardia. Si tu zaga se atraviesa eres pasto de los coches que vienen por detrás que, sin tiempo para reaccionar, te harán sentir como si estuvieras dentro de una batidora accionado por una prensa hidráulica.

Os podemos asegurar que las sensaciones fuertes están garantizadas por una realización gráfica para caerse de espaldas. La representación de los circuitos ofrece un detalle extremo, casi fotográfico tanto en coches como en vallas, graderíos, asfalto y demás elementos que conforman el trazado. Todo lo que vamos viendo a través del parabrisas laminado de nuestro bólido nos estallará en los ojos con un realismo que supone una nueva cima en el género.

La resolución SVGA y los hasta 30 fps aseguran una visibilidad prodigiosa, en un P150 va de maravilla con todos los detalles y polígonos texturizados a tope.

DIVERSIÓN ANTE TODO

Durante la carrera, lo normal es contemplar la acción desde el interior del habitáculo y, aunque las láminas que sujetan el cristal para que no estalle molestan bastante, la meta de crear una sensación de máxima veracidad está 100% conseguida. Y siempre se puede optar por dos cámaras exteriores a diferente altura en modo persecución. En vivo veremos las brutales consecuencias de los accidentes, pero será en las repeticiones con más de diez enfoques a cada cual más espectacular, donde nos quedaremos extasiados ante tanta violencia automovilística: humos, llamas, ruedas, puertas, parachoques, cristales, casi todas las piezas del chasis autoportante son susceptibles de saltar por los aires y llegar a golpearnos causando graves destrozos en nuestra piel de aluminio, kevlar y fibra de vidrio.

Y por si queréis alucinar a los amigos con estas muestras de arrasamiento sobre ruedas, siempre podréis grabar las repeticiones. Pero mucho mejor es jugar contra ellos vía modem o en red. Los efectos de sonido parecen haber sido digitalizados a pie de pista, no hay otra forma de explicar su calidad.

A.T.I.

86



Ravage D.C.X.

Suma y sigue...



Con un argumento bastante flojo, «Ravage D.C.X.» basa todo su potencial en la jugabilidad, aunque ésta se base en matar, matar y matar...



INSCAPE/RAIBOW STUDIOS/ WARNER
Disponible: **PC CD (WIN 95)**
ARCADE

Tras una temporada de invasiones extraterrestres, nos llega este producto, «Ravage D.C.X.», de Warner Interactive; dos CDs repletos de algo que a los aficionados del videojuego les recordará mucho a otros productos, como «Operation Wolf» o «Virtua Cop». A pesar de lo explosiva que pueda parecer la acción del juego, el argumento no es que sea para tirar cohetes. La maltrecha tierra, en su afán expansionista y su sed de conocimientos, comete el error de empezar a abrir puertas dimensionales y se topa con una raza de extraterrestres, los Necron, unos alienígenas de lo más violento que se apoderan de la tierra y esclavizan a la población. Por supuesto, nosotros somos los únicos supervivientes de un proyecto ultrasecreto del gobierno y hemos averiguado que para llegar a nuestro querido planeta deben pasar por otros, por lo que nuestra misión será teleportarnos a cada uno de esos seis planetas, e intentar cortar los suministros con la tierra.

Con un argumento así, no es de extrañar que el desarrollo del juego sea matar, matar, y rematar a todo Necron que se nos cruce, al más puro estilo shoot'em up, aunque en este caso sólo nos debemos preocupar de afinar la puntería, y muy bien, por cierto, pues es tal el número de alienígenas que nos acosan que, en ocasiones, nos veremos abrumados y puede llegarse al extremo de la desesperación si no estamos acostumbrados a este tipo de juegos. Cada planeta se compone de tres fases, por las que avanzaremos automáticamente, al ser éstas de desarrollo continuo.

El aspecto sonoro está un poco acorde con el argumento: flojo. La música cumple su objetivo, y acompaña discretamente al juego, pues es difícil fijarse en ésta en el fragor de la batalla, donde sí que destacan los efectos sonoros.

Gráficamente el juego gana unos cuantos enteros, pues todo se basa en animaciones que, aunque no espectaculares, sí cumplen perfectamente con su cometido, siendo el scroll muy suave, siempre y cuando tengamos un lector de CD rápido. Lo que sí se detecta en ocasiones es algún que otro fallo, como por ejemplo comernos más de una vez a los alienígenas... ¡los atravesamos!

Pero en un programa en el que dejamos completamente de lado cualquier atisbo de estrategia, de rol, o de interacción con otros personajes, lo normal es que lo que sí destaque sea la jugabilidad –plato fuerte por excelencia de este juego–. Aún así, la variedad es nula y uno puede acabar un poco saturado de este batiburrillo de disparos y explosiones, en el que predomina la paradoja de buscar la libertad del mundo y tener tan poca libertad de acción. Así que, si lo que buscamos es simplemente pasar el rato, sin complicarnos la vida, os resultará un juego entretenido, sin más.

J.J.S.







55

Motor Toon GP 2

Vienen los cacharros del asfalto

SONY
Disponible: **PLAYSTATION**
ARCADE

Bajo la concepción de un juego de carreras de coches, «Motor Toon Grand Prix 2» mezcla lo mejor de la Fórmula 1 con los utilitarios más estrafalarios de la historia

Los motores rugen, las ruedas chirrían sobre el abrasador asfalto, los nervios están a flor de piel...¡La bandera a cuadros se agita y la carrera da comienzo! Sin duda, esto sería un buen principio para un auténtico juego de carreras automovilísticas, pero este «Motor Toon G.P. 2» no es exactamente eso. Bien es cierto que son carreras de coches en un circuito, pero ¡menudos coches!; y de los circuitos, mejor ni hablar. Pero, vamos por partes. Las máquinas, de las que podemos elegir entre un amplio abánico, parecen sacadas de un cómic, aunque lo cierto es que a la hora de conducirlas son tan rápidas y manejables como el mejor de los protótipos de la F1, con el añadido de que pueden disparar misiles, aceite o ir dejando bombas a su paso. Por su parte, el asfalto es, simplemente, distinto, lleno de virajes y curvas peraltadas que provocan frenadas espectaculares, además de tener un buen número de símbolos que al pasar sobre ellos aumentan la velocidad o proporcionan algún tipo de ayuda.

Pero utilitarios y carreteras aparte, el juego presenta un montón de opciones con las que pasar un buen rato –solo o en compañía– y unos gráficos poligonales que le dotan de una velocidad espectacular haciendo que la jugabilidad vaya en aumento enganchándonos cada vez más. El resultado de todo esto es un juego técnicamente correcto, muy agradable de jugar y sobre todo divertido. Amigo, yo que tú pasaría un día diferente en las carreras.

D.E.G.

80







MDK

EL ARCADE DEL SIGLO XXI



Ya apostamos muy fuerte por este título desde que, en el verano del pasado año, nuestra portada descubrió el ambicioso proyecto que se traían entre manos los chicos de Shiny Entertainment con el talento de su fundador, David Perry, a la cabeza.
Y no nos equivocamos.
Ahora que ya tenemos en nuestras manos este «MDK», os lo podemos contar todo sobre uno de los videojuegos más revolucionarios de los últimos tiempos.
El Arcade del siglo XXI está aquí, para el deleite de todos nuestros sentidos.





SHINY ENTERTAINMENT/INTERPLAY
Disponible: **PC CD**
ARCADE/AVENTURA

No ha pasado demasiado tiempo desde que en Shiny pusieron sus miras en el PC, como plataforma escogida para dar una nueva definición de lo que debe ser un juego para compatibles a las puertas del siglo próximo. Atrás quedaron sus trabajos para consolas y héroes míticos de la talla del divertido «Earthworm Jim», todo un prodigio de la animación. Y ahora, por fin, se preparan para soltar la bomba. Una bomba en forma de arcade tridimensional que no tiene nada que ver con todo lo que hemos experimentado en nuestros PCs hasta el momento. Por tecnología, por adicción, por jugabilidad y por concepto, «MDK» es ya, algo de lo que estamos seguros, uno de los videojuegos más deseados de todos los tiempos.

INVASIÓN ALIENÍGENA

«MDK», como todo buen juego, parte de un buen argumento, aunque en esta ocasión se entremezclen en él las ideas más disparatadas con las más geniales de una forma totalmente natural, como ya es uno de los sellos de la casa.

Gracias al impresionante y revolucionario modo "sniper", los gráficos se acercan al jugador rápidamente y sin perder ni un ápice de detalle. Hasta el infinito...

Todo empieza con la aparición de unas extrañas corrientes energéticas llamadas "Streams", que son, para entendernos, algo así como unos tubos de energía pura mediante los cuales se puede viajar por todo el espacio a velocidades superiores a la de la luz. Pues bien, varios de esos corredores interestelares hicieron contacto con la Tierra, sirviendo así de potente vehículo para una extraña raza de alienígenas conocidos como "Jinetes de las Corrientes". Y parece que nuestro planeta azul les gustó, porque nada más poner un pie sobre él, decidieron quedarse, exterminando todo aquello que encontraban a su paso, y construyendo gigantescas metrópolis desde las cuales extender todo su maléfico poder.
Todo esto, que constituyó un fenómeno sin precedentes sobre los habitantes de la Tierra, pilló por sorpresa a un excéntrico investigador y científico llamado Fluke Hawkins, quien re-



gresaba de un viaje por la galaxia. Con la sola compañía de su perro alterado genéticamente Bones y su ayudante, Kurt, el Dr. Fluke se preparó para hacer frente a los invasores. Decidió entonces convertir a su ayudante en una máquina exterminadora capaz de derrotar, él solito, a todos los alienígenas, a la vez que sus recién construidas fortalezas. Para ello, le dotó de un traje especial con el que Kurt podía disparar, planear y, lo más novedoso, acercar la imagen del enemigo hasta límites insospechados. Por supuesto, Bones, el perro, también tenía su papel en esta descabellada ofensiva: a la orden de su amo, se precipitaría sobre el enemigo a bordo de una nave espacial para ayudar a Kurt a derrotar al enemigo.

Una vez todo preparado, Kurt se dispone entonces a aterrizar sobre la primera base enemiga.

ANTES DE LA ACCIÓN

Aquí es donde comienza el juego. Pero antes, una advertencia: en esta clase de juegos, estamos acostumbrados a presenciar, antes de entrar en acción, la típica secuencia infográfica que acerca al héroe al campo de batalla y nos pone, a los jugadores, en situación. En «MDK» no hay nada de eso. Todo el esfuerzo de los programadores se ha invertido en la creación de un programa que sea, ante todo, 100% jugable. Nada de mirar al monitor cruzados de brazos. Sólo jugar.

Pues bien, mientras "caemos" sobre la primera de las bases enemigas, nos enfrentaremos a un nivel de introducción en el que, efectivamente, mientras bajamos en picado deberemos recoger una serie de items que nos servirán de ayu-

Armamento inverosímil

Ante todo, «MDK» es un juego de acción. Con ingredientes de aventura/estrategia, pero de acción, al fin y al cabo. Por eso, habrá que hacer uso de las armas. Lo que ocurre es que, como en otros muchos aspectos del juego, en este apartado se mezcla lo más "serio" con lo más delirante. En el apartado de lo que hemos llamado "serio" se encuentran las clásicas granadas o morteros, mientras que lo más disparatado lo encontramos en los nombres de otras armas, surgidos, cómo no, de la mente desquiciada del Dr. Fluke. Así, podemos utilizar "la bomba atómica más pequeña del mundo" –con "micro-hongo" incluido– para abrir puertas, o "la bomba más interesante del mundo", cuyo efecto se pone de manifiesto al soltarla en cualquier lugar plagado de enemigos, ya que estos se acercan con curiosidad al artefacto, momento en el cual estalla, para acabar con todo bicho viviente que se encuentre a su alrededor. Y eso no es todo. También podemos utilizar una maza, la cual, una vez situada en el suelo, comienza a golpear el terreno de tal forma que provoca un gigantesco seísmo del que no pueden escapar ni los enemigos más peligrosos. Pero el "summum" de la locura se lo lleva, por méritos propios, otro inteligente artefacto constituido por una especie de "air-bag" gigante con forma humana, situado encima de un carrito, con una caricatura de nuestro héroe pintada infantilmente sobre la superficie inflable. ¿Para qué sirve? Pues como señuelo... ¡y funciona!



En cuanto soltamos uno de estos "maniquíes" cerca del enemigo, todos, absolutamente todos –tanques y armamento pesado incluidos– se dedicarán con ahínco a su exterminación. Momento que nosotros, hábilmente, aprovecharemos para deshacernos a distancia –gracias al modo "sniper"– del enemigo engañado. Un 10 en originalidad y simpatía para esta peculiar arma.

No podemos dar por finalizado este apartado de armamento más o menos desquiciado sin hacer mención al papel que juega el perro alterado genéticamente que atiende al nombre de "Bones" en toda esta batalla. Y es que cuando situamos nuestro punto de mira sobre algún objetivo y le damos la señal, este singular can acudirá raudo a los mandos de su nave, para soltar un par de sorpresitas explosivas sobre el lugar indicado. El mejor amigo del hombre, incluso contra los alienígenas.



Uno de los puntos fuertes del programa es el movimiento del que hacen gala todos los personajes del juego, y en especial Kurt, el héroe. Suaves, precisos, realistas. Todo un lujo para nuestros PCs

El uso del "sniper mode" ha de considerarse, en todo momento, como imprescindible para poder superar muchas de las fases del juego.

da en nuestras misiones, a la vez que esquivamos el fuego enemigo. Esta secuencia introductoria se encuentra al principio de cada una de las ocho grandes fases en las que se divide el juego, que se corresponden con el número de fortalezas enemigas a batir, las cuales se subdividen a su vez en cuatro niveles cada una. Puede parecer, a priori, un número escaso de fases. Craso error. Cada una de estas grandes fases nos depara horas y horas de juego. Pero sigamos.

Una vez superada esta fase previa, comienza el juego en sí. Bueno, no exactamente, porque antes tanto Kurt como nosotros, necesitamos un poco de entrenamiento. Es por ello que en Shiny han decidido colocar un nivel especial al comienzo del juego, que tiene como objetivo el que nos acostumbremos a manejar tanto a nuestro personaje como el revolucionario sistema de ataque que posee. Así, y ayudados por nuestro querido Dr. Fluke, quien nos transmite instrucciones desde su nave, tenemos oportunidad de ensayar con enemigos "diana" y conocer otras armas e items que encontraremos durante el juego. Precisamente en este nivel es donde descubrimos una de las bazas principales del programa: su original combinación de acción e inteligencia. Atrás quedaron los tiempos en que, para vencer al enemigo, había que lanzarse a tumba abierta sobre él disparando sin cesar hacia todas direcciones –aunque el juego también permite esta salvaje modalidad–.

En «MDK» nuestro ataque es mucho más sutil, gracias a la utilización del espectacular y revolucionario modo "sniper", o lo que es lo mismo, el zoom infinito con el que cuenta el amigo Kurt para derrotar al enemigo. Con él, nos podemos situar en cualquier parte del mapeado y ampliar la visión de forma indefinida hasta dar con ese monstruo oculto al que podemos situar el punto de mira en su cabeza sin que éste se percate de su destino.
Después del entrenamiento, y conocidos ya todos nuestros recursos, el juego fluye de forma natural, haciéndonos avanzar, siempre linealmente, aunque dejándonos completa libertad para movernos a nuestras anchas por los mapeados de cada fase, hasta el próximo desafío.

ACCIÓN INTELIGENTE

El juego transcurre entonces con nuestro avance sobre las bases enemigas, pero, eso sí, no de la misma forma que podemos ver en otros juegos de entorno tridimensional.
En «MDK» nos enfrentaremos a diferentes problemas –podemos casi llamarlos "puzzles"– que requerirán de toda nuestra astucia para su resolución. No estamos hablando, sin embargo, de los típicos "puzzles" que se nos presentan en los juegos de aventuras, aunque un poco de ese género sí que está aquí presente, sino de situaciones en las que la observación previa y el "pararse a pensar un poco" son necesarios para continuar con nuestra devastación. Y en este punto, la mayoría de las veces, en la acción tiene mucho que ver de nuevo el modo "sniper", ya que sin él sería imposible darse cuenta, por ejemplo, de que todos esos enemigos que nos atacan se encuentran protegidos por un blindaje casi invisible que sólo podemos destruir disparando una bomba que debemos encajar en uno de los rincones del edificio ante el cual nos encontramos. O percatarse de que es inútil disparar contra esos dos armarios roperos metálicos, si nos damos cuenta de que se encuentran debajo de una gigantesca puerta que se puede desplomar sobre ellos si disparamos contra sus bisagras.
Eso es lo que vamos a encontrar en «MDK»: acción inteligente. ¿Nos encontramos, pues, ante un nuevo género de juegos? Si no es así, está muy cerca.



Animaciones al limite

En «MDK» no hay espacio para las secuencias cinemáticas al principio de cada fase o al terminar cada nivel. Todo el talento y el espacio se ha empleado en el juego. En acción, en participación del jugador. En definitiva, en juego al 100%.
Sin embargo, nada más arrancar el juego, una pequeña animación del personaje principal, que corre y se abalanza sobre las letras «MDK» deja bien sentado desde el principio lo que significa para Shiny el poner en movimiento a un gráfico tridimensional. De nuevo, la técnica "Motion Capture" es la responsable de dar vida a todos y cada uno de los personajes de «MDK», pero es en Kurt, el protagonista, nuestro héroe, donde los resultados se hacen más patentes. Kurt camina, corre, dispara, salta y planea con su paracaidas de la forma más natural y realista. Movimiento suave, preciso que cautiva al jugador desde el primer momento. Y es que nunca hemos visto nada parecido en un PC. Controlar a Kurt es una delicia, y ver cómo el resto de los personajes cobran vida propia –están dotados de inteligencia artificial y se permiten el lujo, incluso, de mover sus traseros para provocarnos–, todo un lujo.
Muy difícil se lo han puesto en Shiny al resto de los programadores, en todos los sentidos, pero sobre todo, a la hora de diseñar y animar un personaje de acción.







En «MDK» vamos a encontrar acción inteligente. ¿Estamos, pues, ante un nuevo género de juegos? Si no es así, se queda muy cerca



Es mucho más útil pararse a pensar un poco que disparar sin ton ni son. La solución suele ser más sencilla de lo que pueda parecer.



NUESTRA OPINIÓN

Hemos quedado maravillados por esta nueva joya de la programación salida del talento de Shiny. No lo podemos negar. TODO en «MDK» es maravilloso. Los gráficos, para empezar, dejarán perplejo al jugador más experimentado. y no es que sean excesivamente complejos, pero sí en cuanto a diseño y detalle. La utilización de texturas, tan de moda desde hace algún tiempo en los juegos de ambiente tridimensional, alcanza un nuevo significado. Tal es el detalle, que al hacer zoom sobre cualquier parte del mapa los gráficos se acercan al jugador rápidamente, y sin perder ni un ápice de calidad. Podemos acercarnos todo lo que queramos al rostro de un enemigo que se puede encontrar a cientos de metros y ver, por ejemplo, su ojo en primer plano, para asombrarnos del increíble detalle y resolución de los gráficos del juego. Lo mejor que hemos visto en este sentido en mucho tiempo.

Y quien dice los gráficos, dice las animaciones, porque otro punto fuerte es el movimiento del que hacen gala todos los personajes del juego, y en especial Kurt, el héroe. Suaves, precisos, realistas. Todo un lujo para nuestros PCs.

En cuanto a la jugabilidad, poco hay que decir. Simplemente quitarnos el sombrero ante un programa que emplea todo su potencial en hacernos pasar horas y horas recorriendo los inmensos mapeados que incluye, moviéndonos a nuestras anchas por un entorno tridimensional perfectamente realizado, mientras acabamos con inteligentes y burlones enemigos a la vez que le damos vueltas a la cabeza en busca de la forma de continuar avanzando hacia el enemigo final. Derroche de inteligencia, talento y astucia para un juego que, desde ya, se encuentra entre las joyas del software del entretenimiento.

¿Cuándo vamos a poder disfrutar de esta maravilla? Pues calculad: a la hora de escribir este artículo, y siempre según Shiny, faltan 2.678.350 segundos para que «MDK» vea la luz. Bueno, 2.678.348, 2.678.347...

F.J.R.

93

Juego rápido

A diferencia de otros juegos de acción, «MDK» no hace gala de espectaculares secuencias cinemáticas de relleno entre los niveles. Ni falta que le hace. El objetivo primero de este fabuloso programa es hacer pasar al jugador buenos ratos delante de su PC, disfrutando de una maravilla del software de entretenimiento. Y para comenzar a jugar rápidamente, «MDK» se configura solo. Sí, como lo oís. Nada más instalar el juego, y tras elegir cuánto espacio en disco duro queremos ocupar, el juego detectará por sí solo todos los parámetros de nuestro sistema. Incluso, se permite el lujo de someter a nuestra tarjeta de vídeo a un riguroso examen de rendimiento, para luego expresar gráficamente, y comparándolo con otros sistemas, las capacidades de nuestro adaptador de vídeo. Además, también configura rápidamente nuestra tarjeta de sonido. Sin la necesidad de intervención alguna por nuestra parte. Y todo, para dar un veredicto final: nuestro equipo cumple o no con las condiciones necesarias para ejecutar la maravilla de las maravillas. De esta forma, podemos comenzar a jugar desde el primer momento sin otras preocupaciones. Todo un detalle por parte de Shiny que, a buen seguro, sabremos apreciar.

La inspiración DE MDK



Casi recién estrenado el año, en el mes de Enero, Interplay y Shiny Entertainment, bajo la representación del ingenioso David Perry, realizaron en las oficinas centrales de esta compañía, en Marlow, Inglaterra, la presentación oficial a la prensa europea del que ya es uno de los grandes bombazos del año, «MDK».
La oportunidad de charlar, una vez más, con D. Perry, y ofrecer a nuestros lectores las impresiones que el presidente de Shiny obtenía del producto de su brillante inspiración, y de la de todos los miembros de su compañía, era una gran oportunidad que no podíamos dejar pasar.

La sorpresa de encontrarnos con unos días soleados, muy lejanos de lo que en principio se pudiera pensar de las islas, parecía el presagio de un buen día, a todos los niveles. Y no nos equivocábamos. El idílico paraje en que se encuentra el HQ de Interplay, en la campiña inglesa, se convertía a finales del pasado enero en el marco perfecto para un estreno muy especial, la primera versión "oficial" de «MDK», mostrando todos esos encantos que podéis descubrir en estas mismas páginas. Encantos que, por otro lado, no son demasiado habituales en muchos juegos y, aunque parezca mentira, uno de los mayores era la enorme originalidad encontrada en todos y cada uno de los múltiples detalles de «MDK».
"Si de algo podemos presumir en Shiny", comentaba Perry, "es que somos una compañía formada por gente que ama los juegos. Nos encanta jugar, nos encanta hacer juegos, y queremos que la gente disfrute plenamente de ellos." Un buen comienzo, sin duda.
"El principal problema que tiene el 90% del soft, hoy en día, es que todo se parece entre sí. No hay originalidad. No se pone ningún cuidado en los pequeños detalles. Simplemente se trata de copiar unos tipos y lanzar un número determinado de títulos al mercado." ¿No os suena esto de algo? "Me gustaría pensar", continuaba Perry, "que en Shiny somos capaces de aportar un aire nuevo a los videojuegos."
Todo aquello no era sino el preámbulo de un par de horas que se pasaron volando, mientras Mr. Perry comentaba todos y cada uno de los aspectos relevantes de «MDK». Y, mientras, otros muchos colegas de la prensa inglesa, italiana, alemana... y nosotros, claro, nos quedábamos con la boca abierta al contemplar tal cúmulo de excelencias, calidad técnica, jugabilidad y diversión, que no se parecía realmente a nada visto en mucho, muchísimo tiempo, que no podíamos dar crédito a nuestros ojos. Sencillamente genial.
"Armas, personajes, enemigos, escenarios, música, el variado desarrollo en todas las fases... todo esto y mucho más, son detalles que hay que cuidar al máximo", seguía David Perry. "Mucha gente, por ejemplo, nos decía que ocho fases para el juego no era demasiado, pero lo típico es que no sólo las fases, sino los distintos niveles de cada una, poseen una serie de características únicas, que nos permiten no enfrentarnos nunca a las mismas situaciones en una partida, e incluso, que en distintas partidas resolvamos determinadas escenas de dos o más maneras distintas." Totalmente cierto. La combinación de acción y estrategia –¿estrategia, en un arcade?, pues sí– resulta genial en «MDK». Y es sólo la punta del iceberg.
Por mucho que contáramos, nos quedaríamos cortos en todo. «MDK» hay que verlo, y disfrutarlo. Y es que hasta lo más impensable ha sido planeado, como la configuración automática en distintos equipos y versiones de SVGA, ajustando la velocidad para no reducir el nivel de jugabilidad. "Sí, creo que eso es algo que nos viene por haber trabajado siempre para consolas", aclaró Perry.
En definitiva, un primer contacto con una versión final del juego realmente memorable y, como lo apreciamos os lo hemos contado aunque, repetimos, hay que verlo para creerlo.

Locos GENIALES

Hay que estar un poco loco para tener una imaginación tan portentosa como la demostrada por los integrantes del equipo de desarrollo de «MDK» al aplicar unas ideas sensacionales en el juego, hasta en el aspecto más secundario que pensarse pueda. Nick Bruty, Andy Astor, David Perry... nombres que ya son viejos conocidos de todos los lectores de Micromanía, habida cuenta que en el momento en que todos vosotros comenzásteis a leer sobre «MDK», pocas, muy pocas personas y publicaciones de todo el mundo apenas sabían qué era aquello, con lo que la gente de Shiny decía que rompería moldes. Pues bien, aquello es uno de los mejores juegos de los últimos años, sin ningún género de duda, y ya, desde su mismo nacimiento, se ha convertido en un clásico, y un programa que creará escuela. Tiempo al tiempo.



Por tecnología, por adicción, por jugabilidad y por concepto, «MDK» se va a convertir, estamos seguros, en uno de los videojuegos más deseados y elogiados de todos los tiempos

Dragon Lore 2

REGRESO A LA LEYENDA

Mucho tiempo nos ha tenido Cryo esperando la continuación de uno de los programas de mayor éxito de su historia. Y a la vista de los resultados, la tardanza se nos antoja incluso corta porque sólo dando prioridad a la calidad sobre las fechas se puede crear una aventura técnicamente vanguardista que desarrolla un universo tolkieniano en el que es tan fácil entrar como imposible escapar, gracias a una ambientación insuperable.



CRYO
Disponible: **PC CD**
AVENTURA

Los autores de programas tan míticos como «Dune» o «Lost Eden» ya han demostrado que su lema es el vísteme despacio que tengo prisa, porque a la hora de engendrar un proyecto se toman el tiempo que sea necesario. A los miles de aventureros que venían reclamando una segunda oportunidad de meterse en la piel de Werner Von Wallenrod y vivir otra odisea en el Valle les ha llegado, por fin, su hora. Esta vez lucharán por convertirse en miembros de la Orden de los Caballeros del Dragón.

GRANDIOSO UNIVERSO

Si sois habituales de las novelas y aventuras donde las palabras bestia, magia, espada, valor, misterio, laberinto y oscuridad, son las principales protagonistas, con «Dragon Lore 2», hablando claro, se os caerá la baba. Adentrarse en los dominios de esas criaturas de leyenda y quedarse atrapado allí durante varias horas al día y a lo largo de muchas semanas es un hecho. Hay varias causas que provocan este efecto de inmersión peligrosa; es muy fácil incluso para el aventurero novato avanzar un largo trecho en la primera incursión, la perspectiva es subjetiva, y sobre todo, la belleza y plasticidad de los gráficos

Una vez más, Cryo demuestra todo su potencial para llevarnos por segunda vez a unas tierras que cautivarán a los amantes de la buena aventura



El fulgurante resplandor de las antorchas en los embellecedores metálicos de este armario es uno más de los hiper-realistas efectos de luz que Cryo ha conseguido en «Dragon Lore 2».



Mirad y asombraos ante esta demostración de virtuosismo de la imagen infográfica. Gracias a ejemplos como el que veis en la imagen, se va acercando a la categoría de arte.





Las secuencias de batalla son al estilo de los RPG: mandobles y hachazos con el movimiento del ratón.



La calidad gráfica es difícil de describir. «Dragon Lore 2»» será una de las mejores aventuras del 97



Todas las estancias por donde nos moveremos en esta fascinante aventura han sido cuidadas hasta extremos casi insuperables.





Los personajes que aparecen en «DL2» tienen un realismo inusitado.



unida a unos efectos de sonido casi vivos transforman las dos dimensiones en unos escenarios 3D de un realismo estremecedor.

GRÁFICOS "10"

Como buenos programadores, en Cryo han evolucionado sus herramientas de trabajo, y aunque por lógica se mantienen fieles al estilo con el que ya nos impresionaran en «Dragon Lore» y «Lost Eden», la pre-renderización, las animaciones y las secuencias que ocupan gran parte de la aventura alcanzan ya unas cotas que nos dejan en una permanente alucinación y nos invitan a seguir para ver qué nuevas maravillas visuales hay por delante. Toda la dirección artística de decorados, personajes, dragones y toda clase de monstruos es merecedora de abrir bien los ojos para no perderse ni el más mínimo detalle; asombrosos efectos de luz, terroríficas atmósferas, enfrentamientos con seres que dejarán vuestra peor pesadilla en un agradable sueño y una larga serie de sensaciones producidas por la mejor infografía.

Pero este engine 3D también tiene sus defectos, no es fácil mover tan recargados escenarios para la mayoría de los PCs actuales y por eso en lugar de una SVGA que hubiera exigido un maquinón de los buenos, se ha limitado la resolución a unos 320x400 puntos simplemente resultones. Otro inconveniente es la falta de expresividad humana en los rostros, típica de esta técnica. Vamos a aprovechar la ocasión para manifestar una vez más la oposición de muchos aventureros decanos al –por desgracia– cada vez más frecuente icono de exploración inteligente; ya no hace falta examinar en busca de objetos escondidos; los únicos con los que se puede interactuar son resaltados con sólo pasar el cursor por encima. Demasiado fácil. Nos movemos mediante suaves travellings por uno de los más hermosos universos jamás creados en un ordenador, merecedor de una visita que se os hará tan extensa como inolvidable.

A.T.I.





Realms of the Haunting

FANTASÍA HECHA JUEGO

RECOMENDADO MICROMANÍA

Una mezcla de leyendas, folklore, mitología y una pizca de historia sagrada ha sido la excusa de que se ha servido Gremlin para desarrollar una de las más completas y excitantes aventuras que podremos disfrutar este año. «Realms of the Haunting» se podría considerar, asimismo, como "el paso más allá" que muchos estaban esperando en el nunca demasiado transparente género de la película interactiva. Un programa que aúna un espléndido guión y una enorme jugabilidad, y que engancha desde el primer instante.

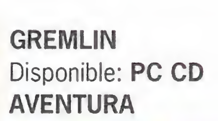




La excelente ambientación resulta un factor clave para el éxito de «Realms of the Haunting». Una fascinante historia que se apoya en gráficos, sonido y altísima jugabilidad.







GREMLIN
Disponible: **PC CD**
AVENTURA

Que «Normality» marcó un hito en el mundo del soft, actuando casi como punto de inflexión entre la aventura gráfica y los juegos 3D del género, mucho más clásicos, como «Alone in the Dark», es algo fuera de toda duda, y que bien merece el reconocimiento del mérito de Gremlin al aportar algo, tan extraño hoy día, como era una notable dosis de originalidad. Sin embargo, lo que ahora parece desprenderse de «Realms of the Haunting» es que la compañía británica no pretendía tanto encontrar un nuevo hueco en un género tan venerable como el de la aventura, sino abrir una nueva vía hacia eso que, muchas veces, y sin tener demasiado claro el por qué, se ha venido en denominar, en los últimos años, como "película interactiva".

«Realms...» se puede tomar en consideración como una magnífica aventura 3D; eso, que quede claro, pero lo más sorprendente es que, además, no es descabellado afirmar que está mucho más cerca de ser una auténtica película interactiva, de lo que haya llegado hasta la fecha cualquier otra producción, de cualquier otra compañía.

DIMENSIÓN DESCONOCIDA

El guión de «Realms of the Haunting» podría ser resumido en cuatro palabras perfectamente, aunque estaríamos pasando por alto una de las claves más importantes del juego. Si quisiéramos, bastaría con comentar que «Realms...» es uno de esos programas que toman una pizca de horror, mitología y algo de imaginación, para crear un universo en el que la suerte del mundo depende de que nosotros seamos capaces de derrotar a las fuerzas del mal.











LA ANTESALA DEL INFIERNO

Adam Randall perdió hace seis meses a su padre, un pastor de la iglesia anglicana, fallecido en extrañas circunstancias. La parroquia de Helston, en la que desempeñaba su catequesis, fue el mudo testigo, y origen, de ciertos extraños fenómenos que acabaron por encontrar su escenario más aterrador en una extraña mansión que encierra oscuros y centenarios secretos. Y estos nunca hubieran salido a la luz de no ser por la visita de que fue objeto Adam, protagonizada por cierto alucinante personaje que, tras el seudónimo de Elias Camber y los ropajes de un sacerdote común, pusieron al joven en antecedentes de una terrible verdad que poco podía imaginar, un tiempo antes. Una verdad que se remontaba a los mismísimos instantes de la creación, y en la que luz y oscuridad, bien y mal, cielo e infierno, se enfrentan eternamente en una lucha que parece no tener fin, y en la que Adam llegará, con el tiempo, a ser parte determinante del resultado. El problema es que nosotros asumimos el papel de Adam, y la confusión de los primeros momentos puede dar lugar a la alucinación y el terror de los venideros...




Y no estaríamos mintiendo..., pero tampoco diríamos toda la verdad.

Partiendo de todos los topicazos del cine de terror y posesiones diabólicas, en los que espíritus, demonios menores, herejes, sacerdotes desequilibrados y algún que otro personaje secundario más, se dan cita, y llevando la acción a escenarios que los seguidores del fantástico tanto desean ver en cualquier producción del género –casas encantadas, dimensiones paralelas, mundos de ultratumba, parajes desangelados...–, logramos obtener algunos de los ingredientes principales del guión de «Realms of the Haunting». Para conseguir el cóctel perfecto sólo queda añadir algunas gotas de reminiscencias de libros sagrados que hagan referencia al Apocalipsis, tomar una pizca de leyendas y folklore, y no olvidarse del importante papel de dibujar dos bandos bien diferenciados, representados por encarnaciones de la luz y la oscuridad –ángeles y otras criaturas–. Así, y si somos capaces de imaginar encadenadas unas cuantas escenas clave, llegaremos al cielo y el infierno que nos propone la historia de «Realms of the Haunting».

Pero, así y todo, ¿bastaría con un buen argumento para definir este programa como una película interactiva? Lo que hace de «Realms...» algo diferente a lo visto hasta ahora, es que las múltiples y variadas secuencias de vídeo digital que incluye –cerca de dos horas de imágenes comprimidas y repartidas entre cuatro CDs– sí, repetimos, SÍ, son parte imprescindible, determinante y decisiva en el devenir de la acción a lo largo del juego. Por fin nos acercamos a una justificación de esa, en muchos casos, moda del FMV, y a una buena combinación, una auténtica compenetración, de mundos virtuales con imagen real. Y, de hecho, esto hay que tomarlo en más de un sentido.

FUSIÓN IRREAL

Con el objetivo de hacer de «Realms...» un título que fusionara, como hasta ahora no se había logrado, realidad y ficción, además de hacernos intervenir en determinadas decisiones, a lo largo de la "proyección" de las secuencias de vídeo digital, éstas han sido realizadas mezclando

EL UNIVERSO DE REALMS OF THE HAUNTING





LA MANSIÓN

La alucinante mansión en la que comienza la terrorífica historia de «Realms...» es el lugar más apacible del juego. Sus múltiples peligros, trampas, secretos..., no son apenas nada comparado con lo que nos encontraremos en otros lugares. Aunque, quizá más importante que todo eso, es el hecho de que éste es el lugar de paso obligado para acceder a los extraños mundos que componen el universo de «Realms of the Haunting». El corazón de la aventura, en la práctica. Sin embargo, encontrar el camino adecuado no será fácil las más de las ocasiones, algo que podremos compensar con la ayuda de ciertos personajes clave que encontraremos aquí, o a los que, al menos, conoceremos fugazmente, para descubrir todas las claves encerradas en el juego.





LAS CAVERNAS

Un nivel más abajo del mausoleo, en el que reposaban los restos de los antiguos templarios, se encuentra una zona de oscuridad y humedad similares a las que sólo la muerte puede ofrecer. El complejo no es más que un laberinto con numerosas plataformas y niveles, en los que el más mínimo descuido puede resultar fatal. Pero, aún así, es sólo la antesala de la verdad que se esconde tras el oscuro pasado de Elias Camber, alias Claude Florentine, verdadero responsable de todo el desastre que amenaza el universo, en sus múltiples dimensiones físicas y espirituales.





EL MAUSOLEO

El mausoleo comprende las estancias subterráneas situadas bajo la mansión. Aquí empezaremos a descubrir parte de la esencia espiritual –benéfica y maligna– encerrada en la historia. Además, será el segundo paso en la historia, que nos irá desvelando gran parte de los secretos de la mansión, de Elias Camber, y de las circunstancias que rodearon la muerte del padre del protagonista. ¡Ah!, eso sí, procurad aprender a manejar los mapas con destreza. La cosa se empieza a complicar a partir de aquí.







LA TORRE

Más que un mundo en sí, no es más que el nexo de unión entre los distintos planos físicos que componen el universo, y la puerta de paso a nuestro mundo. Custodiadas sus entradas por Raphael, un ambiguo ser en el que no nos quedará más remedio que confiar, el paso por esta zona está lejos de ser algo tranquilo y apacible. Al problema de hallar la llave correcta que nos permita el acceso a los diversos mundos, habrá que sumar su enrevesada estructura, y unas cuantas horribles criaturas que nos harán algo más difícil el avanzar en la aventura.
Por cierto, mucho ojo en esta zona, ya que el primer mapa que encontramos para orientarnos, no es válido a partir de cierto punto...

EL UNIVERSO DE REALMS OF THE HAUNTING







ST MICHAELS

La iglesia, y la rectoría en las que ejerció sus actividades –aunque algo oscuras, a veces– el padre de Adam. Encierra la clave para acceder al reino de Arqua. Una clave que nos será revelada por un personaje que, a esas alturas del juego, ya nos habrá prestado una valiosa ayuda, y que siempre nos previene ante la amenaza perpetua del mal.

De cualquier modo, hay que tener cuidado por donde se nada, se pisa, y qué puertas abrimos, ya que los lugares sagrados, una vez profanados, son terreno abonado para la propagación del mal... Habrá que andar con mil ojos, tener unos reflejos rápidos, y aprovechar sabiamente cualquier posibilidad de defensa y ataque. Y, por último, pensad que, en ocasiones, la pluma es más fuerte que la espada. Aunque deba ser una pluma concreta...







ARQUA

El plano de la divinidad. El reino de las espiritualidad pura. No es el cielo, pero es lo más parecido que imaginarse pueda. Sin embargo, hasta los caminos que llevan al cielo son complicados, extraños, y equívocos, al menos en apariencia.

El objetivo último en Arqua es realizar una ofrenda sagrada que nos permita acceder a Eternidad, una espada, único arma capaz de derrotar el Mal, con mayúsculas. Pero el espíritu que la custodia no la dará sin más, sólo porque nos sea necesaria. Buscad en los rincones, y emplead vuestras dotes deductivas hasta el límite.







RAQUIA

Si se quisiera encontrar un equivalente, éste plano vendría a ser el del purgatorio. Su apariencia es apacible, pero sus secretos son terribles. Está custodiada por Raysiel, un espíritu de cuya caprichosa, a veces, decisión, puede depender nuestro destino, aunque si seguimos adecuadamente ciertos pasos y, sobre todo, guardamos cierta precaución en nuestras acciones, no será demasiado complejo salir de este lugar con una llave que nos abrirá puertas no sólo físicas. Un último consejo sobre Raquia. La lógica aquí es un arma decisiva, y si creéis que el laberinto que aparece en el mapa de este plano es enrevesado, desconfiad. El verdadero laberinto no empieza hasta que no ha sido superado el que aparece como visible y único al comienzo.







SHEOL. LOS REINOS DEL SUBMUNDO

Y, por fin, cuando parecía que lo peor había pasado, nos encontramos con la parte más compleja y desquiciante de toda la aventura.

Primero, un lugar en el que nos enfrentaremos a los reflejos del mal. El reino de Dopplegangis, un apartado que sólo podremos superar si somos precavidos y prevenidos. Ya se sabe que, lo mejor para acabar con el mal, es no dejar que aparezca.

Después llegaremos a un extraño laberinto que parece el mismísimo infierno, poblado por amenazadoras criaturas que guardan cierto parecido con el viejo y querido "alien", y dotadas de un voraz apetito por la carne humana. La solución al enigma principal de esta fase se encierra en el cerebro. En mucho cerebro...

Finalmente –¿o no?– ocho horribles puzzles que pondrán a prueba toda nuestra lógica. O, mejor dicho, nueve puzzles. Los ocho primeros podrían parecer insignificantes al lado del último. Un enigma que parece simple, y resulta diabólicamente complejo.

Y, después, ¿qué? Después, el equilibrio entre el bien y el mal deberá ser restablecido... o destruido. Para siempre.

fondos renderizados, con actores y ciertos objetos de "atrezzo", correspondiéndose el conjunto, en todo momento, a los mismos escenarios que podemos luego ver durante los momentos de juego real. Lo que esto significa es que en Gremlin han tenido que realizar un doble esfuerzo a la hora del diseño, para que la continuidad en acción y secuencias cinemáticas fuera total, evitando así cualquier posible corte entre una y otra parte.

Sin embargo, no se puede dejar de mencionar algo que, desgraciadamente, desentona de tan notable esfuerzo, pese a tener su justificación y ser comprensible. Introducir más de dos horas de FMV en CD, por mucho que el número de discos llegue a cuatro, no es moco de pavo. Y aquí es donde entra el GDV, o Gremlin Digital Video, la técnica de compresión desarrollada por la compañía para la visualización de las secuencias cinematográficas, que pese a ser terriblemente eficiente en su tarea principal, ofrece en pantalla unas imágenes de calidad más que discutible. Si nos situamos a un par de metros del monitor el efecto llega a ser aceptable, pero en distancias inferiores la calidad de imagen es poco más que resultona. Y repetimos que, pese a comprender las razones, no deja de ser algo que desluce el conjunto. Ésta es la que parece asignatura pendiente de todos los juegos que utilizan FMV: la calidad de imagen. Las distintas soluciones aportadas hasta el momento –reducción de paletas, vídeo entrelazado, etc.– nunca han resuelto, en la práctica, el problema. Y no estamos seguros de que estos se vaya a arreglar, hasta que la potencia de los equipos no prospere lo suficiente en, al menos, un par de años.

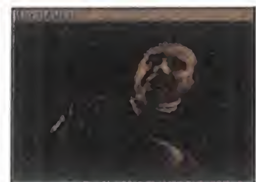










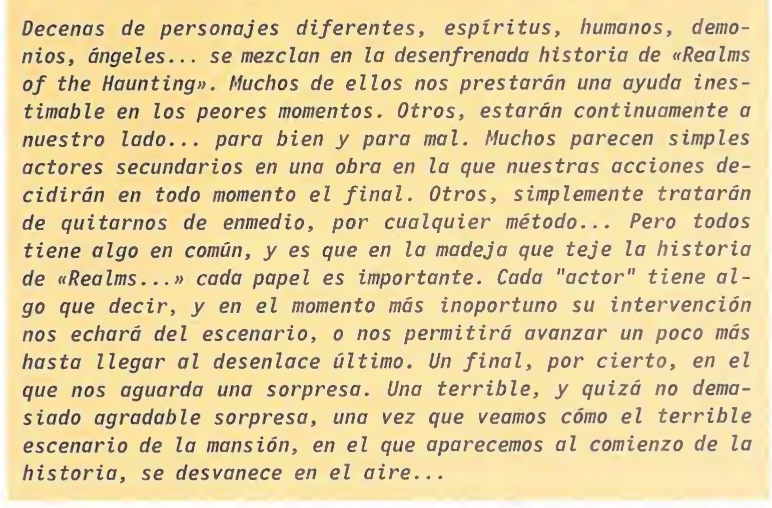








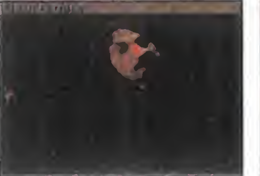




EXTRAÑAS CRIATURAS

Decenas de personajes diferentes, espíritus, humanos, demonios, ángeles... se mezclan en la desenfrenada historia de «Realms of the Haunting». Muchos de ellos nos prestarán una ayuda inestimable en los peores momentos. Otros, estarán continuamente a nuestro lado... para bien y para mal. Muchos parecen simples actores secundarios en una obra en la que nuestras acciones decidirán en todo momento el final. Otros, simplemente tratarán de quitarnos de enmedio, por cualquier método... Pero todos tiene algo en común, y es que en la madeja que teje la historia de «Realms...» cada papel es importante. Cada "actor" tiene algo que decir, y en el momento más inoportuno su intervención nos echará del escenario, o nos permitirá avanzar un poco más hasta llegar al desenlace último. Un final, por cierto, en el que nos aguarda una sorpresa. Una terrible, y quizá no demasiado agradable sorpresa, una vez que veamos cómo el terrible escenario de la mansión, en el que aparecemos al comienzo de la historia, se desvanece en el aire...











AVENTURA 100%

Pero volvamos a lo que nos interesa. «Realms...», evitando las alusiones a técnicas de vídeo digital, resulta en su conjunto una aventura excelente que destaca por múltiples motivos.

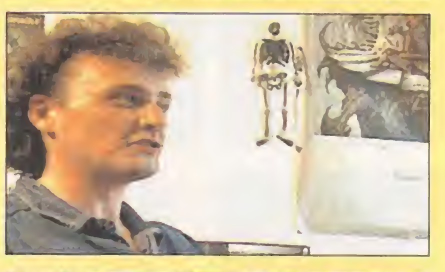
Y, el primero, es su equívoca apariencia de arcade 3D. ¿Cómo puede ser esto una virtud? Pues lo es.

Como ya se vio en «Normality», la mejor manera de crear una aventura 3D, y hacer que el jugador se sienta inmerso en el juego es... metiéndole de veras en el juego. La elección de una perspectiva subjetiva en el más puro estilo «Quake», con libertad total de exploración, movimientos, y casi 360 grados de libertad, redunda ►

ASÍ SE HIZO...

Desde hace unos años, en el mundo del cine se ha convertido en costumbre el mostrar los entresijos de la realización de las más espectaculares producciones para la pantalla grande, en documentos gráficos bautizados como "Making of..." o, simplemente, el "Así se hizo...". «Realms of the Haunting» lleva su vertiente cinematográfica hasta un extremo similar, al incluir en los CDs un pequeño documental sobre el desarrollo de los distintos aspectos del juego. Desde la grabación de las secuencias de vídeo, hasta el diseño de los escenarios, la composición musical, el maquillaje... una buena muestra de que, queramos o no, nos guste o lo odiemos, parece que cine y juegos van a seguir unidos por más tiempo del que nos pensábamos.















La enorme variedad de escenarios existentes en el juego, sólo es comparable al excelente diseño gráfico del que hacen gala. Una enorme calidad y un detalle en las texturas digno de todo elogio.

en un mayor acercamiento del jugador a todos los detalles que desee explorar en los fascinantes escenarios de «Realms of the Haunting». El segundo punto a favor del juego es, justamente el recién mencionado, la calidad y riqueza de los decorados. Contra todo pronóstico, y dada la tendencia a incluir mundos poligonales totales en los últimos tiempos, «Realms...» mezcla sprites y escenarios 3D de manera magistral, y más que suficiente para obtener una calidad global contrastada. Quizás, en efecto, la pixelización de los sprites puede resultar excesiva en ocasiones, pero el detalle puesto en su diseño y las excelentes animaciones, fruto de la unión de técnicas de animación tradicional con "motion capture", redunda en un resultado colosal. Además, en las máximas resoluciones SVGA permitidas –VESA 640x480–, las imágenes poseen una riqueza extraordinaria, en buena parte deudora del magnífico trabajo realizado sobre las texturas aplicadas en el juego.

El interface de manejo es más que cómodo. El control directo sobre el movimiento se realiza bien por ratón –altamente recomendable–, o con una combinación de éste con el teclado. Pero lo más importante no es ya esto, sino la extraordinaria flexibilidad del inventario, dividido en varias secciones, y que nos permite indagar sobre un objeto todo lo que queramos, amén de poder utilizar cualquiera de ellos por pulsaciones directas sobre la casilla correspondiente, o con determinados atajos de teclado. Además, existen dos modos de uso de los objetos del inventario, que nos pueden facilitar la engorrosa tarea, muchas veces, de andar perdidos buscando la utilidad de cierto ítem en sabe Dios qué parte del juego.

Y, por último, aunque no por eso menos importante, más bien al contrario, la fascinante y espléndida ambientación que posee «Realms of the Haunting», resulta un factor determinante de su calidad. El diseño gráfico es sólo la punta del iceberg. La perfecta situación en el juego de puzzles y enigmas, los efectos sonoros, la música, los efectos de luces, la medida y calculada complejidad, el desarrollo de la historia en las secuencias de vídeo..., todo está perfectamente integrado en un conjunto al que si le quitas cualquiera de esas partes, empeora sensiblemente. Si las dejas y las aprecias en su justa medida, obtienes una combinación explosiva.

Quizá, para algunos, técnicamente podía haber resultado mejor. Eso es algo que casi no admite discusión. Pero, para muy pocos, «Realms of the Haunting» puede no ser una aventura realmente notable. Tiene prácticamente todo lo que se puede exigir, y eso, desde luego, ya es toda una garantía para asegurarse una cuantas horas de diversión al máximo nivel.

Ya sólo nos queda esperar a la próxima aventura de Gremlin que, estamos seguros, será mucho más sorprendente que «Realms of the Haunting», aunque por ahora nos cueste creerlo.

F.D.L.



Novedades calientes

Por fin, tras unos meses de agitación, la calma vuelve a vuestro club favorito... si es que puede llamarse "calma" a perder totalmente las orejas para ofreceros las noticias más interesantes, o pillar unas buenas agujetas mentales después de terminarnos varias decenas de aventuras...

Atrás quedan los relatos navideños, los acalorados debates de primeros de año, y la habitual sequía aventurera del mes de febrero. La primavera ya reverdece los primeros días de marzo –muy ascético, esto–, y la vuelta a la normalidad se traduce en un buen puñado de noticias sobre las nuevas aventuras gráficas. Por lo tanto, id ocupando vuestros asientos, porque la reunión mensual va a comenzar.

Y TÚ, ¿QUÉ OPINAS?, PARTE II

Antes de saborear las nuevas y jugosas frutas del paraíso, reencarnadas en las futuras aventuras gráficas, vamos a hacernos eco de una interesante propuesta que, desde Cádiz, nos envía Alejandro Carrascosa. El mes pasado ya dejamos pendiente un debate para el próximo "Y tú, ¿qué opinas?", pero nada nos impide realizar dos a la vez. Víctor Ruíz, de Coslada (Madrid), os preguntaba si los diálogos en una aventura deben ser abundantes, para definir la personalidad de los personajes o, por el contrario, sólo tienen que ofrecernos información necesaria para resolver la aventura, sin enrollarse demasiado.

Nuestro amigo Alejandro nos propone un segundo debate, de máxima actualidad. La cuestión principal es la siguiente: ¿cuáles son más interesantes, las aventuras realistas –con gráficos renderizados o fotográficos, y personajes de carne y hueso–, o las aventuras de dibujos animados?

Tras unos años en los que, con la aparición del CD-ROM, las llamadas películas interactivas han dominado el mercado, en los últimos meses hemos podido detectar un resurgimiento de las aventuras tipo "cartoon", con resultados espectaculares. A las fantásticas «3 Skulls of the Toltecs», «Broken Sword» o «Toonstruck», hay que unir los inminentes bombazos «MundoDisco II» y «The Curse of Monkey Island». Si, además, tenemos en cuenta que una compañía tan importante como Sierra, tras comprar unos estudios cinematográficos para realizar «Gabriel Knight II» o la saga de «Phantasmagoria», ha decidido NO volver a realizar aventuras con personajes ni decorados reales, entonces la polémica está servida.

Como siempre, para participar en cualquiera de los dos debates, debéis mandar una carta o un "e-mail" a la dirección especificada en esta misma página. ¡Ánimo, demostrad que no tenéis pelos en la lengua!

HA NACIDO UNA ESTRELLA

Ya que hemos hablado de «Toonstruck», vamos a dedicarle unas líneas al doblaje de esta aventura. Cuando cayó en mis manos la versión inglesa, no sólo pude constatar que se trataba de una de las mejores aventuras del año, sino también, que el doblaje de las voces al castellano, confirmado por Virgin, iba a ser uno de los más difíciles de la historia del software. La gran cantidad de desquiciados personajes, y el hecho de tratarse de una aventura de dibujos animados, así lo confirmaba. Hoy, tras jugar y terminar la versión en castellano, no podemos sino quitarnos el sombrero ante la impresionante traducción. Más de treinta dobladores profesionales han realizado un trabajo poco menos que perfecto. Esto se traduce en una aventura imprescindible para todo aventurero que se precie: larga, desafiante, divertida y, sobre todo, absorbente, pues podemos concentrarnos en los detalles, sin tener que perder los ojos leyendo los subtítulos. Esperemos que cunda el ejemplo, y futuras aventuras de otras compañías sigan sorprendiéndonos con el perfecto doblaje al castellano. Muchas van a ser las oportunidades que tengamos para comprobarlo, ya que las novedades anunciadas para los próximos meses son muy abundantes.

Por ejemplo, podemos destacar «Blue Ice», un experimento multimedia de Psygnosis con una puesta en escena algo onírica, cercana al extraño «Myst». Nuestra misión será la de convencer al Rey de un extraño Reino, aprisionado por miles de leyes sin sentido, para que recupere la razón, y ofrezca un poco más de libertad a sus súbditos. La puesta en escena

NOTA IMPORTANTE

Para participar en esta sección tenéis que enviarnos una carta con vuestras opiniones o preguntas a la siguiente dirección: **MICROMANÍA**, C/ Ciruelos 4, San Sebastián de los Reyes, 28700 Madrid

No olvidéis incluir en el sobre la reseña **«EL CLUB DE LA AVENTURA»**, para que vuestras peticiones sean atendidas lo más rápidamente posible.

También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón: ***clubaventura.micromania@hobbypress.es***

La compañía Sierra ha decidido NO volver a realizar aventuras con personajes ni decorados reales. Increíble, pero cierto









es muy original, y los acertijos siguen idéntico esquema. Aquellos interesados en probar algo nuevo, verán colmadas todas sus expectativas. Del otro lado del Atlántico, resuenan los ecos de dos aventuras típicamente americanas: «Ace Ventura» de 7Th Level, y «Beavis and Butt-head: Little Thingies», de Activision. La primera está basada en la divertida serie de dibujos animados del mismo nombre. En el papel de este atolondrado detective, deberemos completar varias misiones para salvar a los animales. «Little Thingies», por contra, es la continuación de «Beavis and Butt-head: Virtual Stupidity», una aventura que pasó totalmente desapercibida en nuestro país, pese a disponer de una nivel de calidad bastante aceptable. «Little Thingies» nos vuelve a poner al mando de los dos macarras impresentables, con los que deberemos completar una serie de mini-juegos, en donde las hamburgueserías y las hormigas fritas, juegan un papel muy importante.

Y si esto os parece una locura, esperad a enfrentaros con «Pyst», de Omnimedia, una parodia del anteriormente mencionado –¿lo adivináis?– «Myst». El argumento, desde luego, no tiene desperdicio: tras el gran éxito de «Myst», millones de visitantes han invadido la famosa isla, convirtiéndola en una trampa para turistas. Una vez más, deberemos intentar salir de allí, pero esta vez desde una perspectiva humorística. Sin comentarios. Para recuperar la cordura, nada mejor que comentar las novedades de Sierra. Después de «Leisure Suit Larry 7» y «Phantasmagoria 2», Sierra tiene previsto lanzar tres nuevos títulos: «Rama», «Quest for Glory V» y «King's Quest: The Mask of Eternity». «Rama» está basada en un libro de Arthur C. Clarke, el autor del clásico «2001: Una Odisea en el Espacio». Incluso el propio escritor aparece en el juego. Se trata de una aventura de ciencia-ficción en la que nos enfrentaremos a una inmensa nave, que se dirige a la Tierra. Sólo desvelando los misteriosos secretos que oculta, podremos modificar su órbita e impedir la catástrofe. Más de 3.000 localizaciones nos aseguran unas cuantas semanas de descubrimientos futuristas al más alto nivel. «Quest for Glory V», por contra, es el último episodio de una saga aventurera con toques de rol, de la que sólo hemos podido disfrutar del tercer capítulo. En esta ocasión, visitaremos la antigua ciudad de Silmaria, apesadumbrada por la muerte del Patricio. Un nuevo gobernante debe ser elegido, y el campeón de los Juegos Olímpicos parece ser el candidato ideal. Una aventura, pues, ambientada en la Antigua Grecia, donde los combates con las malvadas Gárgolas o las feroces Hidras son el pan nuestro de cada día. El factor rol está representado por los puntos de habilidad del personaje, los inevitables hechizos, y los mencionados combates, aunque el desarrollo del juego es el clásico en el género de la aventura gráfica.

Finalmente, «The Mask of Eternity» es un nuevo capítulo de la saga «King's Quest». La puesta en escena parece que será

La opinión de los expertos

Quién le iba a decir a ese lápiz con patas llamado Rincewind, que iba a triunfar en el complicado mundo de las aventuras gráficas. La posición de privilegio que «MundoDisco» ocupa en ambas listas, así lo confirma. Otras novedades, como «Broken Sword» y «The Riddle of Master Lu», siguen aportando aire fresco a nuestros "tops".

Las mejores del momento

The Dig
MundoDisco
Broken Sword
Ripper
The Riddle of Master Lu

Top 5

1.- Monkey Island
2.- Monkey Island II
3.- Indiana Jones Atlantis
4.- MundoDisco
5.- Day of the Tentacle







espectacular, con unos gráficos y un movimiento cercano a «Tomb Raider». Lejos queda ya el mítico Rey Graham; en esta ocasión, nos reencarnaremos en un simple pescador llamado Conner, cuyo nacimiento quedó marcado por la explosión de una mítica máscara que se rompió en 7 pedazos. Veinte años después, todos los habitantes de Daventry son convertidos en piedra, por lo que el muchacho deberá reunir los mencionados pedazos para salvar el Reino. Los programadores de Sierra han modelado un gigantesco mundo en 3D, en el que deberemos recorrer montañas, explorar valles, o llegar a introducirnos en los numerosos edificios que encontremos, para interactuar con los personajes poligonales. La mala noticia es que habrá que esperar hasta final de año para comprobar con nuestros propios ojos la revolución que Roberta Williams nos promete.

CLÁSICOS EN CD-ROM

Una vez más, las noticias de última hora han acortado el espacio destinado a echar una mano a los aventureros perdidos en alguna peligrosa –y, para ellos, irresoluble– aventura. Como esto no puede quedar así, el próximo mes dedicaremos toda la reunión a resolver los posibles problemas aparentemente imposibles. Para ir abriendo boca, vamos a sacar de la cola del paro a un trío de socios, en representación de los muchos que nos han escrito desde Monkey Island –segunda parte–. Su reciente reedición en CD-ROM, tiene mucho que ver en ello. Puesto que la solución de esta aventura lleva rondando en mi cabeza algo así como cinco años, aquí van algunas respuestas rápidas a sus preguntas.

Juan Manuel Guisado nos manda un "e-mail" en donde nos pregunta cómo acabar con LeChuck. Sólo tienes que construir un muñeco vudú. Necesitas un líquido de su cuerpo –ofrécele un pañuelo–; algo de sus antepasados –el cráneo del esqueleto–; algo de su cuerpo –la barba–, y algo de su ropa –los calzoncillos–, y eso es todo.

Ángel Pazos también ha recurrido al mismo sistema, el correo electrónico, para intentar descubrir cómo entrar en la habitación de Largo. Lo único que tienes que hacer es cortar la cuerda del caimán con el cuchillo que se encuentra en la cocina del bar. Puedes entrar en la cocina por una pequeña ventana, desde la cubierta del barco.

Por último, calmaremos la desesperación de Daniel Benítez, de Cornellá (Barcelona), abrumado porque LeChuck le ha quitado su mapa. No te preocupes: ve al pantano y métete en una caja que debe partir con destino a la fortaleza del pirata fantasma.

Esto es sólo el aperitivo de lo que nos espera dentro de 30 días. Nos vemos en El Club de la Aventura, abierto veinticuatro horas al día, siete días a la semana. Recordad que tenéis un asiento reservado...

El Gran Tarkilmar

concurso M.A.X.™



Primer Premio



Despliega toda tu estrategia, porque te retamos a que averigues si son verdaderas o falsas las siguientes afirmaciones. El botín es suculento, sorteamos nada menos que una moto Vespino NL, un estupendo lote de artículos de Coronel Tapioca y ocho lotes de productos de M.A.X

Segundo Premio



Tercer Premio



preguntas

1) La tierra ha sido destruída y la raza humana ha quedado comprendida en 8 clanes.
2) Lideras el grupo de colonizadores que tienen por objetivo recuperar un tesoro perdido.
3) Para lograr tu objetivo, dirigirás a través del subsuelo unidades mecanizadas.
4) M.A.X. dispone de misiones modo campaña y modo multijugador.
5) Encontraremos en el juego situaciones parecidas con el ajedrez.

Interplay™





Bases del concurso M.A.X.

1. - Podrán participar en el concurso, todos los lectores de la revista MICROMANIA, que envíen el cupón de participación, con las respuestas correctas, a la siguiente dirección: HOBBY PRESS, S.A. ; Revista Micromanía; Apartado de Correos 328. 28100 Alcobendas (Madrid).
Indicando en una esquina del sobre: "CONCURSO M.A.X.".
2.- De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas, se extraerá UNA , que será ganadora de una moto Vespino NL y el juego M.A.X. A continuación se extraerá una segunda carta cuyo remitente ganará el siguiente lote de productos del Coronel Tapioca: Cantimplora, Set de cubiertos, Reloj Silver, Mochila, Batería de Cocina, Saco de dormir y Bandana. Y por último se extraerán OCHO premiados que recibirán cada uno una demo del juego M.A.X, un bolígrafo y una barra de chocolate de M.A.X. cada uno. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
3.- Sólo podrán participar en el concurso los sobres recibidos con fecha de matasellos del 26 de febrero de 1997 al 31 de marzo de 1997.
4.- La elección de los ganadores se realizará el 3 de Abril de 1997 y los nombres de los ganadores se publicarán en el número de mayo de la revista Micromanía.
5- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
6- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: VIRGIN INTERACTIVE Y HOBBY PRESS, S.A.

CUPÓN DE PARTICIPACION M.A.X.

Nombre y Apellidos.................................
Dirección.................................
Localidad.................................
Código Postal.................................
Provincia.................................
Teléfono.................................
Las respuestas son las siguientes (pon V ó F, según proceda)
1..............
2..............
3..............
4 ....
5..............


EN EXCLUSIVA
Este mes te ofrecemos las fotos
más deseadas y espectaculares de
Leo DiCaprio
interpretando al Romeo más apasionado
y salvaje de la historia del cine.
Tom Cruise
arrasa con su última película,
Brad Pitt
se enfrenta a Harrison Ford dentro
y fuera de la pantalla, y
Johnny Depp
aprende a ser un buen mafioso
de la mano de Al Pacino.
Courtney Love
deja de ser la viuda del
rock para triunfar como actriz,
George Lucas
celebra los 20 años de
"La Guerra de las Galaxias"
y el panorama musical se
revoluciona con lo nuevo de
Blur y No Doubt.
Este marzo, Fantastic
es más fantástica
que nunca.
FANTASTIC
magazine

Patas arriba

WARCRAFT II

TIDES OF DARKNESS

Los prisioneros de la estrategia sabíamos que «Warcraft II» era algo más que un maravilloso juego de estrategia. Aunque acaba de llegar a España, hace año y medio que anda por el mundo atrapando a su paso a más de 5 millones de guerreros que pierden la noción del tiempo, e incluso del espacio, cuando se aventuran por las tierras de Azeroth. Y es en Internet donde este, en apariencia, simple juego contenido en un CD-ROM, se convierte en un fenómeno mundial. Se ha extendido por la red de redes como un virus benigno. Competiciones internacionales de partidas multijugador con increíbles premios, centenares de páginas WEB, algunas de las cuales darían envidia a las de las más prestigiosas multinacionales, etc. En resumen, un juego que levanta pasiones en un acontecimiento del software de entretenimiento sólo comparable al de los Lemmings. Con estas condecoraciones, estaba claro que merecía por nuestra parte un exhaustivo a fondo para ayudar en lo posible a la enorme legión de desaparecidos en combate.



La hora de los ejércitos y las hordas

Pero no, no os hagáis excesivas ilusiones. Esto no es una aventura gráfica; en estas líneas no vais a encontrar la solución exacta a vuestros problemas, porque la estrategia no es una ciencia exacta, no hay leyes fijas o establecidas. Tampoco es para pensar que entonces esto es una tontería ya que, aunque cada uno puede, y debe diseñar sus propias tácticas y seguir su instinto militar, sí hay una serie de consejos que os serán de gran ayuda.

Y eso es precisamente lo que os ofrecemos, algunos trucos e ideas de utilidad garantizada, tanto para los juegos contra el ordenador como en las partidas contra oponentes humanos, la auténtica salsa de «Warcraft II».

En general, los consejos sirven tanto para los humanos como para los orcos. Aquí no vamos a entrar en la discusión de quiénes son los mejores o en las oscuras razones del subconsciente que os empujan a elegir un bando según vuestras preferencias por combatir heróicamente en el caso humano, o arrasar, demoler, matar sin piedad si sois orcos.

En determinadas reglas nos referimos a unidades de uno de los bandos –casi siempre el humano–, por lo que sólo tendréis que conocer los equivalentes si lucháis con el opuesto, porque damos por hecho que el excelente manual del programa os lo sabéis de memoria.

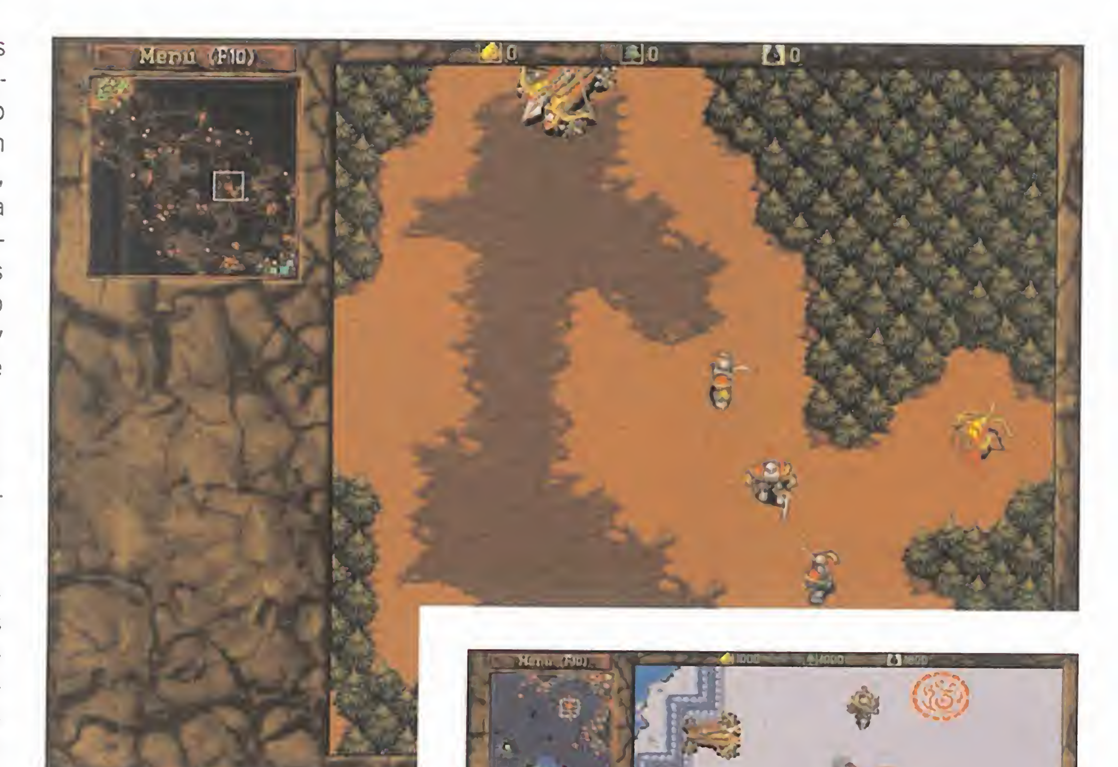
EL PRIMER PASO: LA CONSTRUCCIÓN

En la mayor parte de las partidas, el primer paso es construir un poblado. Pero no se puede edificar a tontas y a locas.

El ayuntamiento debe estar lo más cerca posible de las minas de oro y los bosques para reducir los tiempos de transporte y aumentar la seguridad. También debe tener todos sus accesos libres, porque los recolectores de oro y los de madera suelen venir de lugares distintos y atascarlos en una misma entrada te hará perder un tiempo precioso.

Las granjas pueden usarse como barreras defensivas en la ciudad o para proteger pasos importantes. Soportan gran cantidad de golpes y entretendrán un buen rato a los agresores, desviándolos de objetivos importantes. Además, son tan baratas como esenciales para la manutención.

No uses un único peón para cada construcción. Si después que uno ha iniciado la obra, coges



Hay que tener cuidado al avanzar por los bosques, pues la emboscada puede estar acechando a la vuelta de la esquina.

Excelente ejemplo de defensa. Proteger el ayuntamiento y nunca juntar demasiado las unidades para que los proyectiles no devasten grupos enteros.



Es importante proteger las plataformas de aceite con destructores para evitar que caigan fácilmente en manos del enemigo.



Colocar torres y ballestas sin protección de soldados, para cuidar de los astilleros, es una acción inútil ante un ataque naval masivo.

CONSEJOS GENERALES

1 Para llegar a un sitio hay que conocer el camino, y ese camino en «Warcraft II» es tener claros los objetivos: atacar hasta la total aniquilación del enemigo, defenderse con uñas y dientes, rescatar, recuperar, escoltar, destruir ciertos edificios; cada misión exige una estrategia y antes de dar la primera orden conviene tener un borrador en la cabeza de lo que vamos a hacer durante toda la partida.

2 La segunda regla de oro es tener presente que, por norma general, defenderse equivale a morir. Es la peor estrategia a seguir. El ataque es la única salida en el 90% de las misiones contra el ordenador y siempre cuando se juega contra un oponente humano. Muchos jugadores han quedado atrapados en una misión cuyo objetivo es defender por limitarse a proteger el puesto. Estas misiones de conservación de posiciones se solucionan casi siempre atacando antes de ser atacado.

3 Explorar es la clave. Si por la maldita neblina de guerra sólo ves la zona de tus poblados o concentraciones militares, los perderás antes de darte cuenta.. Es esencial conocer el mapa entero, la posición del enemigo, sus fuerzas, saber que están haciendo para descubrir qué diablos están tramando y adelantarse a sus planes. Envía unidades voladoras con la única misión de explorar; si son atacadas, aléjate. Sin misiones de reconocimiento, la derrota es segura.

4 Hay que tener en cuenta la calidad sobre cantidad. Norma totalmente aplicable a todas las unidades militares, construcciones, barcos y máquinas voladoras que puedas llegar a crear.
Es mejor tener un caballero de nivel 3 que tener cuatro de nivel 1. Nunca ataques con unidades de a pie, catapultas, barcos o unidades aéreas de nivel 1; son como reclutas sin experiencia que serán fácilmente destruidos. Mejor pocos, pero armados hasta los dientes, que muchos, pero novatos y mal pertrechados.
El mínimo es haber efectuado ya la primera actualización o refuerzo para todos los casos, y, repetimos, esto es para todo lo que pueda aumentar de nivel a los magos, torres, ballestas, destructores, dragones, etc.

5 Los arqueros elfos y lanzadores de hachas Troll son como el trigo contra la guadaña en los combates cuerpo a cuerpo. Son totalmente inútiles. Pero esto no quiere decir que debas descuidarlos. Todo lo contrario, son realmente imprescindibles para rechazar los ataques aéreos de los enemigos; sólo ellos y algunos hechizos pueden dañar a las unidades voladoras.
Tampoco se te ocurra agruparlos o serán pasto de los proyectiles por culpa de su inexistente armadura, y es una buena idea rodearlos de soldados para repeler los ataques.

6 Colonizar es bueno. No te limites a una sola ciudad; en cuanto tengas un respiro coge un par de peones y empieza lo más lejos que puedas de tu capital, y de los enemigos, la construcción de una segunda base. Aquí la importancia de explorar para ver todo el territorio.

7 Huir, salir por piernas, poner pies en polvorosa también es una opción, sobre todo para los peones. Si son atacados envíalos tan lejos como puedas, ya tendrás tiempo de reagruparlos. Muchas guerras no se ganan en la primera tentativa de asalto; replegarse, fortalecerse y volver a por ello serán acciones habituales. Por eso, cuando veas que la invasión es imposible, no sacrifiques inútilmente unidades ya sean terrestres, aéreas o marítimas; te ha costado mucho hacerlas y si puedes salvar una parte eso que tienes ganado para la próxima invasión, o para defenderse del eventual contraataque.

8 Los peones son las unidades más importantes. No, no nos hemos vuelto locos. Está demostrado, son como los padres de todo lo que viene después. Sin ellos no hay recursos ni se construye. Por eso, y sobre todo en el comienzo, no te canses de hacerlos sin parar. Hay que tener un mínimo de quince trabajando a todo ritmo antes de pensar en moverse en las partidas contra adversarios humanos. Son el auténtico rey en el ajedrez de «Warcraft II».







otro par y les ordenas reparar, multiplicarás por diez la velocidad de edificación.
Al talar bosques, distancia a los peones. Dos actuando sobre el mismo árbol se molestan y trabajan más lentamente.
La edificación más importante son los barracones. Si posees más que el enemigo, ya tienes una gran ventaja. Pero asegúrate de tener excedente de granjas para soportar la alimentación, y tampoco construyas un número tal que luego no puedes ocuparte de estar entrenando en todas a la vez, que es siempre lo que hay que hacer, tener todas las fábricas, ya sean de unidades o equipamiento, en producción.
Un buen truco en las partidas que se inician con mínimos recursos es recoger madera antes de terminar el ayuntamiento, porque cuando esté construido obtendrás cien unidades extra de madera que te permitirán hacer la primera granja.
No ahorres. El oro, la madera y el aceite están para gastarlos. No pares de construir y actualizar; unos balances con continuos movimientos en el debe y el haber, y con unas cantidades medias siempre bajas son las que están saneadas.

LA DEFENSA

A pesar de que habitualmente defenderse es suicidarse, en algunas misiones será el único cometido, por lo que convienen unos cuantos consejos para no ponérselo demasiado fácil al invasor:
1. La primera línea de defensa debe proteger las minas y bosques donde trabajan los peones. Ten siempre unidades de a pie, máquinas y seres voladores patrullando para que puedas ver con antelación las hordas enemigas y sea posible llevar a los peones hasta la seguridad de la fortaleza. Es inútil mantenerlos extrayendo recursos durante el asedio; es mejor dedicarlos a la construcción, si tienes fondos suficientes.
2. Sólo en las partidas multi-jugador pueden construirse muros, y la verdad es que estos tampoco resisten mucho. No hay nada como una muralla artificial a base de granjas, y las barreras naturales de bosques y zonas rocosas. De aquí se desprende la importancia de tomarse muy en serio la elección del enclave de la ciudad.
3. Las catapultas, ballestas y torres son lo mejor para repeler un ataque, pero de nada te servirán si no las rodeas de soldados porque tienen un rango mínimo de disparo que no cubre sus inmediaciones, y si alguien logra ponerse a su lado no tendrá ningún impedimento para destruirlas.
4. Bajo un ataque masivo, no te molestes en reparar las construcciones dañadas, tendrás mas posibilidades dedicando tus fondos exclusivamente a entrenar nuevas unidades. Si la situación es desesperada no te olvides de que los peones también pueden atacar. No es que sean muy poderosos pero tampoco son mancos y, si has seguido nuestra recomendación de tener un buen número, actuarán como la marabunta.
5. Reciprocidad. Nos explicamos: si cuando tienes a tu ejército camino del poblado rival descubres que un contingente del enemigo se dirige al tuyo, no te amilanes y sigue con tu plan





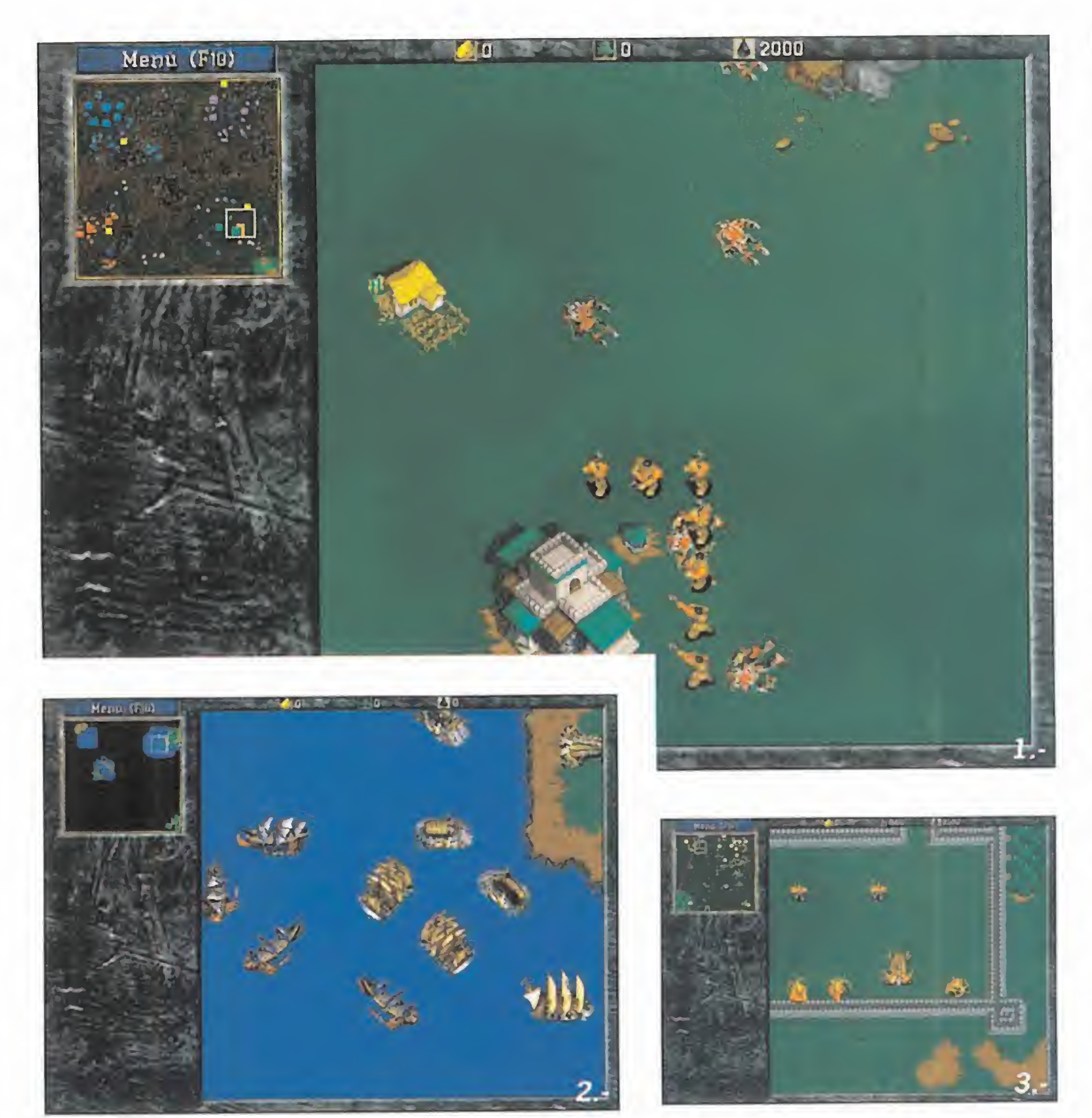


1.- La protección de las minas es el primer paso de un buen sistema defensivo.

2.- El bosque puede convertirse en una grandiosa muralla natural.

3.- Mantener los zeppelines dentro de la ciudadela es un buen truco defensivo, pues pueden ser abatidos por arqueros y magos.

Las unidades aéreas son importantes para los ataques de castigo y reconocimiento. Además, son las únicas que pueden descubrir a los submarinos y tortugas



1.- No olvidéis que los peones también pueden atacar, y cuentan con la fuerza del número.

2.- Si lográis reunir semejante contingente flotante, y lo acompañáis de submarinos o tortugas, el éxito en el mar es seguro.

3.- Ante fortificaciones así sólo sirven las unidades aéreas y los hechizos.

de arrasar la fortaleza enemiga, porque en las partidas contra el ordenador, cuando sea atacada su base, ordenarán a todas sus tropas que regresen para potenciar la defensa y así habrás librado a tu base de la segura destrucción.

6. Las unidades voladoras son excelentes para la defensa, pues sólo pueden ser derribadas por hechizos, arqueros y lanzadores de hachas.

7. Dirige todas tus fuerzas y proyectiles contra los escuadrones de demolición, son los más peligrosos para tu ayuntamiento. El segundo objetivo serán las unidades aéreas, luego las catapultas y por último las unidades militares, entre las cuales las primeras a eliminar siempre son las que tienen poderes mágicos.

Es más importante actualizar las unidades terrestres y aéreas, y construcciones y barcos, que aumentarlas en número en el primer nivel

LA INVASIÓN

Atacar es la salsa de «Warcraft II». Mejor pisar, a que te pisen, máxime si lucháis contra los ogros. Cuando creas estar preparado para la ocupación, a la carga. Una buena armada para los humanos puede componerse de: 4 paladines, 8 caballeros, 20 soldados para proteger al menos 3 catapultas y rodear a dos grupos espaciados de arqueros que tendrán que abatir las unidades voladoras, y 4 magos con los hechizos en un orden de importancia que mencionaremos más adelante. Por supuesto, todas estas unidades en un nivel de actualización 2 como mínimo. No dejes tropas en el pueblo, masifica y vencerás.

Emplea catapultas y ballestas para atacar las torres y las unidades aéreas para matar a los seres con poderes mágicos.

Agrupa tus tropas, no dejes unidades sueltas, y dirige los grupos de ataque sobre un mismo objetivo. La dispersión te llevará a la derrota. Es mejor centrarse sobre un único punto para acelerar su destrucción y cerrar filas para asegurar una mejor defensa de arqueros y catapultas.

No te entretengas volviendo a mirar en tu ciudad para controlar la producción, o entrenar nuevas unidades. Apartar la vista unos segundos del campo de batalla puede convertirte en el cazador cazado.

Una gran estrategia es la del asedio. Llévate unos cuantos peones y construye barracones lo más cerca que puedas de la base enemiga cuando ya hayas lanzado la ofensiva. Te permitirá ir creando una segunda oleada y mantener la ciudad sitiada hasta que se les acaben los recursos.

Si atacas demasiado pronto y te ves obligado a retroceder, mata a todos los peones enemigos que puedas. Tampoco es mala idea ir preparando el camino de la avalancha con pequeñas expediciones de castigo que acaben con unos cuantos peones si el enemigo no ha tomado la precaución de proteger minas y bosques. De esta forma, el oponente gastará el dinero entrenado peones para repoblar en lugar de emplearlo para unidades militares o torres de defensa.

Cuando el enemigo cometa la torpeza de no escoltar sus catapultas, balletas, torres, magos y arqueros, ya sabéis lo fácil que es destruirlos en el combate cuerpo a cuerpo.

Aunque dependiendo del objetivo a destruir y nivel de resistencia y tamaño de la fortaleza,



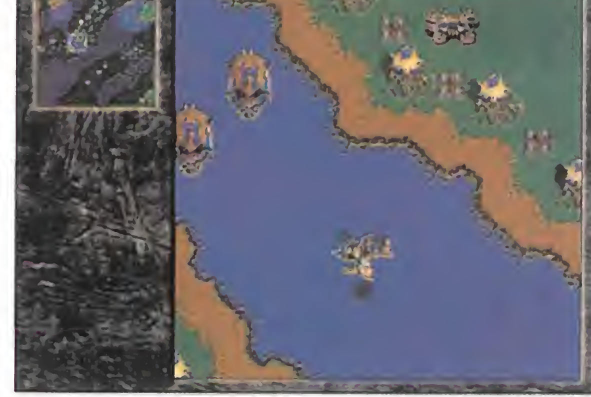
se pueden seguir diversas tácticas, es posible establecer un orden de preferencia general en los objetivos:

1. Los peones. Mátalos para cortar la producción enemiga y obligar a los soldados a salir del atrincheramiento a protegerlos a campo abierto, donde serán como una presa enjaulada entre tus tropas y disminuirá por tanto la potencia defensiva de la ciudad.
2. Las torres.
3. Las catapultas.
4. Paladines, magos, ogros magos y caballeros de la muerte porque pueden crear barreras de fuego y curar a los heridos.
5. Barracones.
6. Todas las unidades militares, con preferencia por rango y dejando a arqueros y lanzadores de hachas en el último lugar.
7. Serrerías, astilleros, herrerías y fundiciones. Hay que evitar que suban los niveles de actualización de las unidades defensoras.
8. El ayuntamiento.
9. Las granjas.

Hemos dejado para el final un aviso que jamás debes olvidar: asegúrate de destruir primero las pequeñas bases enemigas antes de lanzarte a por la capital. Un ataque por la retaguardia o a tu poblado del ejército de una posición enemiga que hayas pasado por alto, supondrá tu derrota.







LA GUERRA EN EL MAR

Si pensáis que con ser los amos de la tierra venceréis a todos os puede salir el tiro por la culata. Para lograr la supremacía aún quedan dos medios bien distintos, que deberéis conocer a la perfección: el mar y la magia.

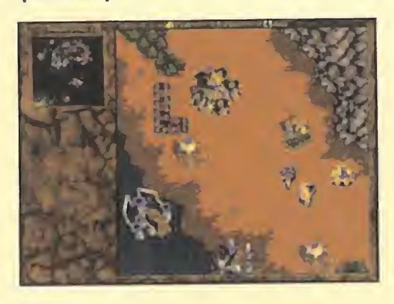
El medio acuático exige una serie de estratagemas si quieres llegar a desembarcar o impedir que lo haga el enemigo:

1. Para rechazar una flota marítima lo mejor es atacarla exclusivamente con unidades aéreas. Los navíos empezarán a disparar a los cielos para abatir las máquinas y criaturas voladoras y los proyectiles errados caerán sobre los mismos barcos autoproduciéndose gravísimos daños. Además, las unidades aéreas son las únicas que pueden descubrir a los submarinos y a las tortugas y desvelar su posición para que los destructores puedan hundir ambos artefactos sumergibles.
2. Un buen desembarco es esencial. Nunca hay que hacerlo a la vista del enemigo, siempre se tarda un poco en reorganizar y agrupar las unidades. Es mejor alejarse para preparar las líneas y tácticas tranquilamente.
3. Haz invisibles a los transportes y barcos de guerra humanos. Si una unidad aérea detecta tu flota, podrán preparar la defensa o incluso lanzar su armada contra ti. Si logras desembarcar sin ser visto podrás atacar por sorpresa y sobran los comentarios sobre la importancia de esto último. Por tanto, no agrupes a los magos, deja a uno en cada barco para que puedan mantener el hechizo de invisibilidad sobre su transporte.
4. Como ocurre con unidades militares y construcciones, no ataques hasta no haber reforzado tus barcos, al menos, hasta el nivel 2.
5. Todas las unidades y edificios de construcción naval son bastante caras en tiempo y recursos, por lo que, tras la batalla, repara los desperfectos. Si estás cercado es conveniente que arregles los astilleros; te permitirán seguir botando buques de guerra con los que defenderte.
6. Mantén al enemigo en su isla. Establece un bloqueo marítimo. Durante una invasión podrás repeler un posible contraataque y protegerás a los transportes si tienes que retirar tus tropas. También puedes usar el bloqueo como primera línea de defensa si tu objetivo es proteger una isla.
7. No construyas torres en la costa para defender los astilleros y plataformas, son muy vulnerables al poder de fuego de los destructores y sus proyectiles no son eficaces contra barcos de nivel 2 ó superior. Es mejor que protejas ambas instalaciones marítimas con destructores y buques de guerra.

CÓMO VENCER EN LAS ÚLTIMAS, Y CASI IMPOSIBLES, BATALLAS

Si empleas convenientemente todos estos consejos, y además eres un gran genio como generalísimo, te costará más o menos tiempo, pero no debes tener problemas para llegar hasta la duodécima misión con cada bando, y obtener la licenciatura militar. Pero el IV Acto es la prueba definitiva para obtener el doctorado en «Warcraft II». Como siempre, que quede claro que las estrategias propuestas son muy subjetivas y cada uno puede desarrollar la que quiera, pero éstas, si se hacen bien y con un poco de suerte, son bastante efectivas.

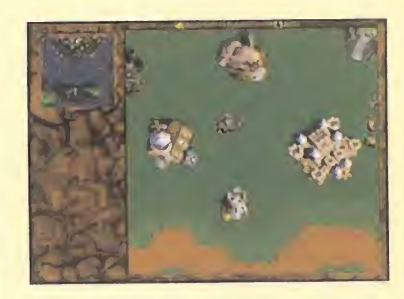
Mareas de la Oscuridad (Orcos)



Episodio 12: La tumba de Sargeras. Tienes que combatir en dos frentes y aniquilar a los clanes Stormreaver y Twilight Hammer. Tienes que empezar rápidamente a construir una flota porque estás aislado por el mar. Cuando tengas un buen número de destructores y transportes en el nivel tres, desembarca en el punto situado más al norte, tras un espeso bosque que te protegerá, con al menos 6 ogros, 4 catapultas y 5 trolls. Podrás realizar un ataque selectivo y avanzar poco a poco hasta el corazón de la isla mientras mandas nuevos refuerzos desde tu capital. Es la misión del acoso y derribo, puede que te hagan falta tres o cuatro desembarcos, pero al final lo conseguirás porque cada ataque irá mermando los recursos y unidades del ordenador hasta que ya no puedan fabricar nada.

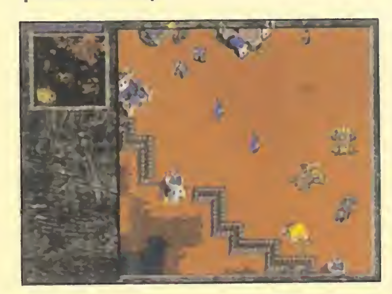


Episodio 13: El sitio de Dalaran. Esta es sin duda la batalla más difícil para los Orcos. No te preocupes de la armada marítima al principio y, en los inicios, dedícate a potenciar las defensas de tu minúsculo poblado con torres, para mantener a raya a los jinetes grifo que te atacarán. La base de tu ejército deben ser ogros, 10 caballeros de la muerte y escuadrones de demolición. Construye entonces destructores, submarinos y los transportes suficientes para embarcar tu ejército. Protegiendo a los transportes con los destructores, y gracias sobre todo a los submarinos, destrozarás la marina de los humanos. Desembarca los escuadrones de demolición y derriba las torres defensivas de la isla. Espera sin desembarcar al resto de las tropas mientras entrenas al menos 10 dragones y, cuando los tengas, lánzalos a todos a la vez sobre la isla. Ve primero a por los magos que hay al norte de la isla y luego a por arqueros, torres, caballeros, etc. Se trata de una misión de destrucción de defensas para que el grueso de las tropas, con los ogros y caballeros de la muerte al frente. Ten cuidado con los paladines porque intentarán lanzar exorcismos para destruir a los caballeros de la muerte, que deben destruir las torres de entrada a la ciudad para que la avalancha de ogros haga lo que tiene que hacer.



Episodio 14: El ataque final. Pero, curiosamente, la jugada inicial es una buena defensa de tus dos posiciones. Usa la mina de la izquierda para obtener oro y dedica el bosque de la derecha a la madera. Serás atacado por jinetes grifo y varias tropas, pero si has logrado una buena muralla a base de torres y ballestas protegidas por unidades de a pie no tendrás problemas para rechazar todo intento de invasión y tendrás el tiempo suficiente para crear 10 dragones y una poderosa marina y aplica la misma fórmula del nivel anterior; los dragones deben allanar el camino y destrozar las torres y catapultas. Si lo consiguen, tu ejército será como un vendaval de destrucción imparable.

Retorno a Azeroth (Humanos)



Episodio 12: Envía a toda tu flota a la esquina inferior derecha del mapa y construye allí una plataforma. Coloca las catapultas cerca de los astilleros para defenderlos de los ataques navales. Transporta a un peón y construye una refinería de aceite en la isla situada al norte de tu plataforma para incrementar enormemente las reservas de aceite. Cuando tengas al menos 15 Paladines de nivel 2 destruye la base Orca. Construye un ayuntamiento y podrás empezar a recolectar oro, lo que te permitirá construir una enorme armada de destructores y submarinos que no tendrán problemas para hundir la flota Orca.



Episodio 13: Entrena grandes cantidades de jinetes grifos y magos para repeler los ataques de los dragones. Construye un muro naval a base de destructores y submarinos para impedir cualquier desembarco. Entonces empieza a usar a los jinetes grifos en expediciones de castigo –en grupos de al menos 8– para destruir a los dragones. Tendrás que hacer varios de estos ataques; cuando tus jinetes estén debilitados, regresa y cúralos con los paladines para que puedan volver al ataque. Crea otro poblado en la isla de la derecha que también tiene una mina de oro, porque la inicial se agotará pronto. Ahora dedícate a entrenar paladines y magos. Envíalos en transportes en oleadas protegidos con 6 jinetes grifos. El primer lugar a atacar son las posiciones situadas más al norte y a la izquierda para una vez conquistada la primera posición, lanzar desde allí el ataque definitivo a Black Rock Spire.



Episodio 14: La primera misión es aniquilar a los ogros de la base enemiga que tienes a la izquierda. Entonces empieza a construir torres alrededor de la mina de oro y tu ayuntamiento. Cuando consigas rechazar sin problemas todos los ataques de los dragones no tendrás obstáculo para entrenar decenas de paladines y eliminar cualquier vestigio orco en toda la mitad sur. Tendrás todo el tiempo del mundo para hacerte el mayor ejército que hayas visto jamás. Como es habitual en estas últimas misiones, utiliza unidades voladoras, jinetes grifos en este caso, para misiones de castigo que acaben con los magos y demonios para que puedas lanzar el holocausto definitivo sobre el gran portal.

El ataque debe ser en grupo, y masificado, sobre un mismo objetivo







EL PODER ILIMITADO DE LA MAGIA

Sólo lograrás la victoria en las últimas misiones, o ser el campeón de Internet, si te conviertes en un oscuro maestro de la hechicería, conocedor de todos los conjuros y situaciones donde deben ser invocados.

Aquí están, diferenciados para cada raza, los más importantes. Del resto, olvídate, muy caros y poco efectivos.

La importancia de explorar es vital. Solo así podemos descubrir el territorio y diseñar nuestra estrategia

Magia Humana

Hechizo de curación: es posible que no sea el más espectacular, pero es el más importante para los débiles hombres.

Asigna un Paladín a cada grupo de ocho unidades militares de a pie para ir actuando continuamente y reponer el nivel salud de los más heridos. Los resultados en durabilidad de los combatientes son tan buenos que no seguir esta táctica significa poco menos que la derrota.

Escudo de fuego: utilízalo para proteger catapultas y torres si andas corto de soldados que las rodeen, pero nunca los uses para defender grupos militares ni unidades aéreas porque las llamas les causan daño.

Invisibilidad: protege a los peones haciéndolos invisibles para que el enemigo no pueda verlos y, por lo tanto, matarlos. Cuantos más sobrevivan al ataque, mejor podrás emprender luego la reconstrucción.

Exorcismo: es la mejor arma contra los caballeros de la muerte.

Visión sagrada: ideal para esas cruciales misiones de reconocimiento.

Bolas de fuego: deben usarse únicamente como proyectiles tierra-aire.

Transformación: es un buen hechizo para inutilizar grupos de ataque enemigos, pero siempre que no posean un nivel superior a 3, donde pueden resistir este sortilegio.

Magia Orca

Sed de sangre: es realmente útil sólo cuando se aplica, por orden de importancia, en dragones, lanzadores de hachas y Ogros; todos ellos duplican su nivel de daños. Para el resto de las unidades es preferible el hechizo de aceleración.

Runas: son como un cuchillo de doble filo. Devastadoras explosiones, pero que también afectan por igual a las unidades orcas, por lo que es preferible usarlas para defender los exteriores del poblado durante un acoso. Un buen truco consiste en lanzarlas delante de los magos humanos, los muy estúpidos entrarán y morirán.

Espiral de muerte: especialmente indicado para las unidades aéreas, pues tiene la peculiaridad de que sobre grupos su enorme poder de destrucción se dispersa entre todos los componentes, y máquinas y seres voladores siempre van solos.

Muerte y putrefacción: es un arma casi nuclear para atacar fortalezas en las que todavía no hayas infiltrado unidades.

Resucitar a los muertos: tiene el problema de que los esqueletos resultantes no son muy resistentes, y sólo lograrás un buen efecto si son los que salen de las unidades que tenías bajo el hechizo de sed de sangre.

La armadura sacrílega: tiene el gran defecto de su ridícula duración, su coste es excesivo y sólo debe emplearse sobre los caballeros de la muerte para protegerlos mientras lanzan hechizos de muerte y putrefacción.

A.T.I.

Defiende la tierra con destreza y valor

ACCIÓN y diversión
Podrás jugar con cualquiera de los Power Rangers, incluyendo el nuevo Power Ranger Zeo de Oro.

entretenimiento SIN límite
Arenas movedizas, avalanchas, lluvia de meteoros... ocho niveles en los que tendrás que defenderte de los enemigos.

LA ACCIÓN NUNCA termina
Espectacular diseño de los personajes basados en las figuras de BANDAI AMERICA.

GRÁFICOS SUPER realistas
Un viaje de ida y vuelta desde los confines de la Tierra hasta los límites de la Luna.

jugabilidad
Compatible con la mayoría de los joystick para una mayor precisión en los movimientos.

SABAN'S POWER RANGERS ZEO™ Versus The Machine Empire

1 CD-ROM
Windows'95/8MB
Windows 3.11/8MB

A la venta en quioscos, librerías, grandes almacenes y tiendas de informática.

Por sólo: 2.995 Ptas.





UN PRODUCTO DISTRIBUIDO POR





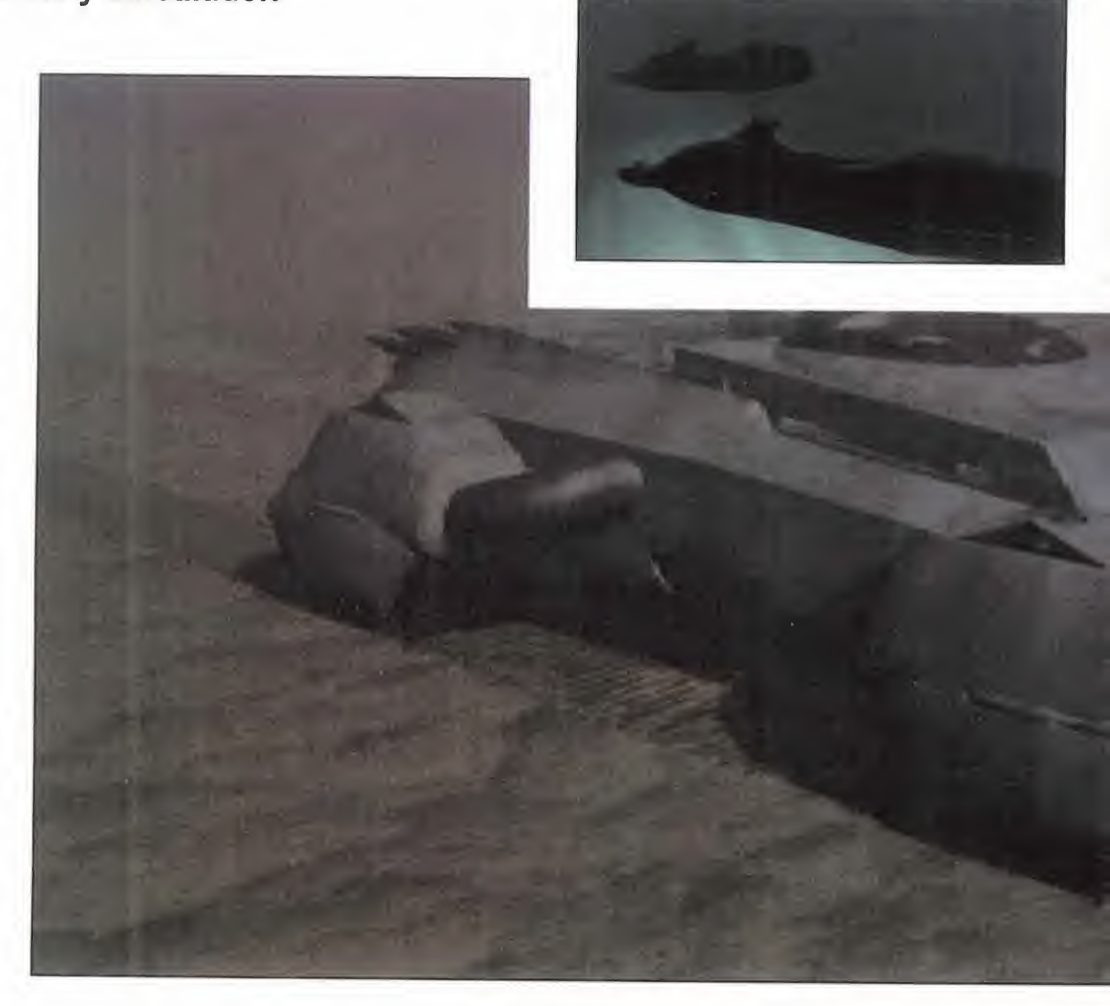
M.A.X.

La mecánica del poder

En el futuro, la evolución en tecnología y mecanización provocará que los conflictos militares se enfrenten a una serie de armas automatizadas dirigidas por un comandante "M.A.X", que debe de ser tratado quirúrgicamente para extraer el cerebro de su cuerpo. Después, será depositado en el interior de un contenedor, siendo a su vez ubicado en un centro electrónico de control de gran sofisticación. Por tanto, lo que hace falta para conseguir el éxito en «M.A.X.» es un cerebro frío y calculador.



Lo primero que encontraremos será un menú en el que elegiremos entre las diversas opciones de juego –juego sencillo o multijugador–. Sea cual sea nuestra elección, pasaremos a la selección del tipo de juego –misiones de entrenamiento, misiones individuales para cumplir con objetivos establecidos sin necesidad del tiempo que exige una campaña, a medida para personalizar las opciones y modo campaña a largo plazo, con gran número de misiones–, y decir que todos los modos de juego tienen su aplicación e interés, pero el más espectacular es el modo campaña.



MONITORIZACIÓN POR ENCIMA DE TODO

«M.A.X», o "Mechanized Assault & Exploration", es un juego que no es fácil de controlar, pero una vez nos hagamos con el significado de todos los indicadores e iconos, ésta misma dificultad se volverá a nuestro favor, ya que se nos permitirá a través de ellos la monitorización de todos los aspectos del juego. Para ello, posee una serie de misiones entrenamiento o tutoriales –un total de quince nada menos– a través de las cuales podremos familiarizarnos

«M.A.X.» aporta algo nuevo dentro de la estrategia mediante una cantidad ingente de unidades, construcciones, componentes y modos de juego

tanto con el entorno de juego, como con las diversas acciones y aspectos del mismo que deberemos controlar. La realización de estas misiones de entrenamiento es, por tanto, prácticamente imprescindible para una buena adaptación y desarrollo en futuras misiones.

Como su propio nombre indica, «M.A.X» no es sólo un juego de guerra, sino que cobran una gran importancia las acciones de exploración y explotación de las superficies planetarias en las que nos encontremos. Existen tres recursos que serán los encargados de permitirnos la construcción y desarrollo de



Las unidades



TERRESTRES

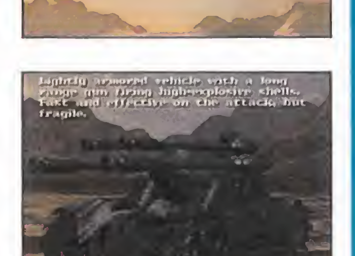
Dentro de este grupo se enmarca el mayor contingente de nuestro ejército, y dentro de ellas se pueden distinguir varios tipos:

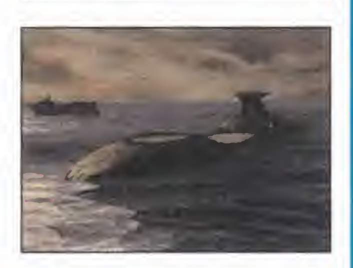
- Defensivas o de exploración: complementarias en el asalto o construcción de nuevas secciones de base, sin armamento, poseen escaso blindaje y son muy específicas. En este grupo se pueden enmarcar unidades de reconocimiento –anfibio y con armamento ligero–, antiaéreo móvil, sembrador de minas, explorador terrestre –anfibio–, ingeniero –anfibio–, constructor –anfibio–, infiltrator, escáner móvil y de reparación móvil.
- Transporte: con escasísimo blindaje, tienen la función de distribución o comunicación entre bases o grupos de tropas, y es recomendable escoltarlas. Algunas son transporte de tropas –anfibio–, camiones de abastecimiento, oro, combustible y bulldozer.
- Lanzadoras de misiles: escaso blindaje, largo alcance y velocidad, es recomendable arroparlos con unidades de asalto; en este tipo encontramos lanzacohetes y plataforma de misiles.
- Asalto: unidades de gran blindaje, pero con una escasa velocidad y menor poder destructor que las unidades lanzadoras de misiles. Dentro de ellas se encuentran infantería –escaso blindaje y detección de infiltrators–, tanque y cañón de asalto.











AÉREAS

Sin ser el grupo más importante, nos permitirán en ciertos momentos mucha libertad de acción, existiendo tan sólo una unidad de cada tipo: detección –AWAC–, ataque aéreo –caza–, transporte –transporte aéreo– y ataque terrestre –bombardero–.

ACUÁTICAS

Su importancia puede llegar a ser vital en casos en los que nos encontremos con escenarios compuestos por islas o con accesos a la base enemiga por el agua. Podremos encontrar dos tipos de unidades:

- Defensivas y de transporte: sin armamento; dentro de ellas destacar sembrador marino de minas, transporte marítimo y transporte de carga.
- Ataque: con diferente nivel de armamento y características; estos son: escolta –largo alcance de visión–, corbeta –alto poder de destrucción–, lancha torpedera –defensa antisubmarinos–, crucero de misiles –escaso blindaje– y submarino –exploración y destrucción oculta–.



Los edificios

Las edificaciones podrán ser de varios tipos. En cada caso, su utilidad vendrá definida por el momento y los objetivos a alcanzar de cada misión, y básicamente podemos distinguir tres tipos de estructuras:



- **Factorías:** producirán diferentes unidades a partir de una serie de materias primas. Entre éstas se encuentran: planta de vehículos ligeros, planta de vehículos pesados, planta de unidades aéreas y puerto.

- **Estructuras básicas:** comprenden todo el conjunto de instalaciones necesarias para el buen funcionamiento y defensa de nuestra base; en este grupo encontramos: estaciones mineras –centro neurálgico de todo nuestro proceso de extracción de materiales–, almacén de materia prima, almacén de combustible, almacén de oro, generador de energía, estaciones de energía –sistema energético de alta potencia, pero que requiere grandes cantidades de combustible–, depósito –para reparación y actualización de vehículos–, hangar –reparación y mejora de aviones–, embarcadero –igualmente para unidades acuáticas–, conectores –mantienen unidas las partes de nuestra base–, radar, antiaéreo, torreta de cañón, torreta de artillería, lanzadora de misiles, pista de aterrizaje y construcciones de expansión acuática.

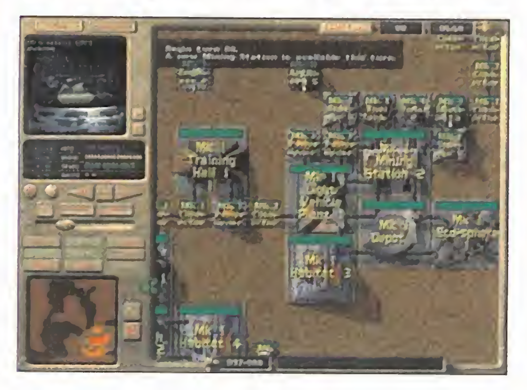


- **Estructuras de colonos:** todas aquellas unidades que son seres humanos tienen sus propias edificaciones; en este caso son: hábitat –lugar de vida de los colonos–, ecoesfera –lugar de vida similar a la tierra–, centro de investigación –esencial, pero deben de existir colonos para poder operarlo– y centro de entrenamiento –permitirá crear unidades de infantería e infiltrators–.

Se trata de un juego en el que, tras un periodo de adaptación, seremos capaces de controlar y dirigir cada una de las acciones buscando el beneficio propio



Dado el elevado número de misiones, lo mejor es empezar por las primeras y más sencillas.



todas nuestras unidades y edificaciones, así como su correcto funcionamiento, que pasamos a ver seguidamente.

LOS RECURSOS DISPONIBLES

Las materias primas, que permitirán la construcción de edificaciones y vehículos, así como la reparación y abastecimiento de los mismos, serán extraídas por las centrales mineras en la cantidad indicada por los pequeños círculos de color blanco con un número en el interior –que indica la cantidad del mismo contenido en ese lugar– que aparecerán al paso de un explorador de superficie –survey–.
El combustible, esencial para el movimiento de las unidades mecanizadas, el funcionamiento de las centrales energéticas y otra serie de edificaciones que lo requieren en momentos dados. Su representación serán círculos verdes con un número en el interior.
El oro, cuyo principal uso será la compra de mejoras para nuestros edificios y unidades, pero al contrario que los otros recursos necesitan de un procesamiento en una factoría de oro una vez recogido en bruto. Su representación será una serie de círculos amarillos con un número en el interior.
En cada una de las misiones que juguemos podremos elegir entre un amplio ramillete de opciones. Algunas de ellas serán el número de jugadores, la asignación de su control –por la máquina u otro humano–, el clan que queremos representar, cada uno con ciertas habilidades y mejoras particulares, a saber: The Chosen (unidades aéreas), Crimson Path (unidades acuáticas), Von Griffin (espionaje), Ayer's Hand (unidades de misiles), Musashi (vehículos), Sacred Eights (unidades rápidas), 7 Knights (defensas) y Axis Inc (construcciones). Una vez hayamos elegido entre los ocho clanes, pasaremos a las opciones de desarrollo de juego propiamente dicho.
Una vez en la acción, observaremos que nuestras bases están formadas por una serie de edificaciones, que deberán poseer una cierta ordenación, la cual nos facilitará su control y defensa. Lo primero será la construcción de una serie de centrales mineras que nos garanticen





Hay que someterse a una operación para separar nuestro cerebro del cuerpo y convertirnos en un comandante M.A.X. operativo.

un suministro de materia prima para nuestros ingenieros –encargados de edificios de pequeño tamaño–, y nuestros constructores –encargados de la realización de obras de mayor envergadura–.

Uno de los aspectos más importantes de «M.A.X.» es la necesidad de poseer algún tipo de sistema de detección del enemigo, ya que en caso contrario nuestras unidades pueden encontrarse indefensas ante un ataque y sin poder de respuesta. Para ello existen unidades con mayor radio de detección –unidades de reconocimiento o scouts– así como radares móviles y estacionarios –centros de control de radar–.

ELECCIÓN DE LA ESTRATEGIA

Algo que nos ayudará en nuestra consecución de la victoria es la investigación, que nos conferirá una superioridad respecto a nuestros adversarios. Por todo ello, debemos cuidarla muy mucho. Otro aspecto importante es la defensa del perímetro de nuestra base, preferentemente a través de la combinación de torretas de largo alcance y unidades o edificaciones detectoras del movimiento del enemigo.

Pero, por supuesto, no basta con defendernos, y aquí es donde deberemos de elegir una estrategia, ya que se pueden utilizar muchas y muy variadas, desde el famoso ataque frontal por superioridad aplastante –a veces efectivo, pero a costa de grandes pérdidas–, pasando por maniobras de distracción que nos permitan un ataque por otro flanco, hasta el más recomendable, el uso de un grupo de ataque combinado –unidades de corto y largo alcance, así como radares móviles e incluso un ataque por tierra mar y aire–, pero eso sí, intentando buscar el punto débil del adversario –que siempre lo tiene– mediante el uso de unidades espías –submarinos e infiltrators–.

Si eres alguien a quien la estrategia más complicada le reporta mucha adicción, éste es un producto con el que pasarás horas y horas, pero nadie ha dicho que el camino hacia el poder sea sencillo ni corto.

E.B.D.

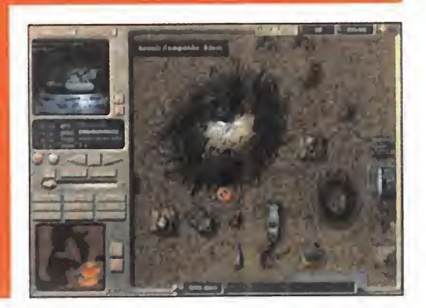


Las unidades de bombarderos son realmente efectivas una vez que eliminamos cualquier resistencia antiaérea, ya que de lo contrario acusaremos fuertes bajas en nuestras unidades.

Los consejos



- **Haz** tantas estaciones mineras como puedas; cuantos más recursos, más poder de construcción y evolución.
- **Coloca** unidades de reconocimiento o radares en el perímetro de la base, y sobre todo junto a las torretas.
- **Usa** unidades invisibles, como infiltrators o submarinos, para poder encontrar el punto débil de tu adversario.
- **Crea** grupos de ataque heterogéneos y sólidos; poco daño se suele hacer con unidades aisladas.
- **Las minas** suelen ser un buen método para detectar el acercamiento de un adversario.
- **Recuerda** que cuando mejores alguna característica de una unidad, debes llevarla al edificio correspondiente para que sea efectiva en unidades antiguas.
- **Ten** cuidado con dejar estaciones mineras aisladas; recuerda construir al menos un almacén a su lado.
- **La perspectiva** cercana es muy espectacular gráficamente, pero una visión más alejada de todo el terreno de cada misión nos puede dar un mayor control de la situación y evolución de nuestra base.
- **Atención** al mensaje que nos indica que una construcción o unidad ha sido finalizada.



DINAMIC

acertarás



La colección de simuladores deportivos para PC

■ ACTUA SOCCER: Campo virtual y jugadores 3D utilizando la última tecnología. Seleciona tu equipo entre las selecciones España, Inglaterra, Italia, Alemania, Francia, Holanda, Portugal y Dinamarca . Opciones de juego en Red.
■ PCBASKET 4.0: La mejor base de datos de nuestro baloncesto. Estadísticas todos los jugadores. Basket manager con fichajes, finanzas, tácticas... . Liga regular completa, play-offs y Liga Europea. Simulador con las más espectaculares jugadas: mates, pases por la espalda, ganchos, bandejas, alley-hoops...
■ SPEED HASTE: Elige coches Formula 1 ó Daytona. 8 circuitos 3D. Impresionantes músicas y efectos de sonido. Tres modos de juego: campeonato, individual y práctica. Hasta 4 jugadores en red.



"Excelente trabajo de unos profesionales de la programación".
PCMANIA
"Es un simulador realmente divertido".
MICROMANIA

Por sólo 2.995

■ PC-CDROM DOS/4MB
■ *Compatible Windows™95/8MB*





El programa de Michael Robinson

■ Base de datos profesional, con los más de 1500 jugadores de Segunda "B" como novedad y con información clasificada de cada protagonista para un fácil acceso: perfil, características técnicas, trayectoria, internacionalidad, palmarés...
■ Manager y Pro-Manager renovados, con decenas de opciones nuevas y un realismo total: contratos a los jugadores, cesiones, empleados del club, seguros médicos, parking y equipamiento del estadio... comenzando desde Segunda "B".
■ Simulador en 3-D, con cámara móvil para ver el partido desde cualquier ángulo imaginable y con miles de animaciones nuevas.
■ Pro-Quinielas: PCF5.0 incluye Pro-quinielas, el programa más completo para los amantes del 1-X-2.

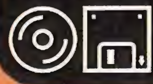


"Estamos ante una verdadera revolución en el campo de los simuladores deportivos".
CD-ROM del mes
HOME PC

Agotadas 1a y 2a edición
3a EDICIÓN A LA VENTA

Por sólo 2.995

■ PC-CDROM W95/DOS/8MB
■ 8DISQUETES DOS/8MB
■ *Compatible Windows™95/8MB*





El juego de tablero en tu PC

■ ATMOSFEAR™ se ha diseñado como un torneo entre múltiples jugadores con reglas sencillas, en el que la suerte es tan importante como la habilidad y la estrategia.
■ Jugabilidad sin interrupciones ante la que no resistirá ningún monitor. Cada juego es una experiencia única.
■ Velocidad, estrategia, habilidad, suspense y gráficos asombrosos. Vive el mejor de los mundos mientras viajas por otro: una tierra que está en algún lugar entre ninguna parte y la eternidad llamada el "Lado de Allá"...



"Juntad a varios amigos en un PC y prepararos a pasar un rato muy entretenido y a divertiros un horror"
MICROMANIA

Por sólo 2.995

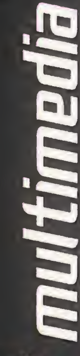
■ PC-CDROM W3.1/4MB
■ *Compatible Windows™95/8MB*

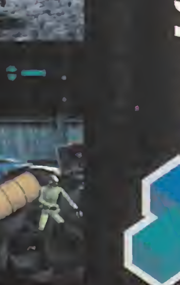
1CD-ROM +
1CD AUDIO



Horas y horas de entretenimiento

■ Acción y diversión: Podrás jugar con cualquiera de los Power Rangers, incluyendo el nuevo Power Ranger Zeo de Oro.
■ Entretenimiento sin límite: Arenas movedizas, avalanchas, lluvia de meteoros... ocho niveles en los que tendrás que defenderte de los enemigos.
■ La acción nunca termina: Espectacular diseño de los personajes basados en las figuras de BANDAI AMERICA.
■ Gráficos súper-realistas: Un viaje de ida y vuelta desde los confines de la Tierra hasta los límites de la Luna.
■ Jugabilidad : Compatible con la mayoría de los joystick para una mayor precisión en los movimientos.





Por sólo 2.995

■ PC-CDROM W95/8MB
■ PC-CDROM W3.11/8MB



+34 1 658 60 08 Fax +34 1 652 91 94

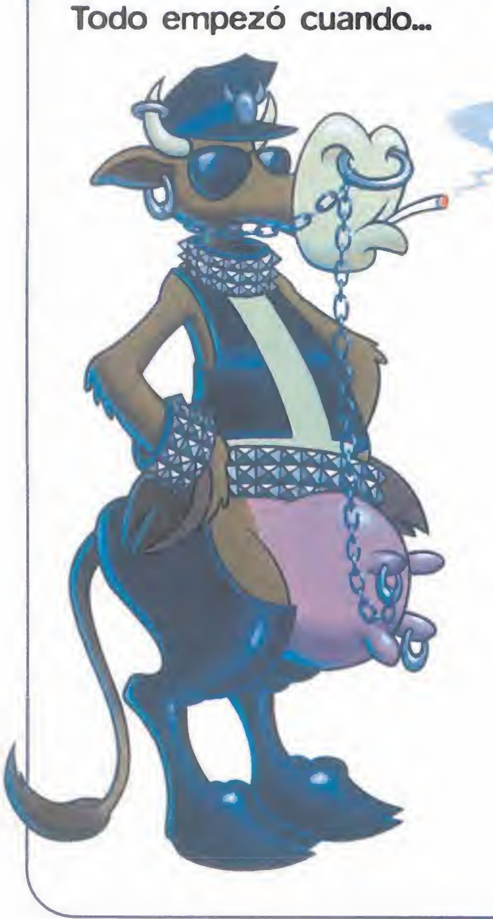
dinamic multimedia

Patas arriba

TOON StRuCk

Atrapado por los dibujos

Me llamo Andrés Truido, y soy el creador y dibujante del famoso show de dibujos animados de **Flafy Flafy Ban Ban**, esa deliciosa conejita que creé hace ya casi diez años. Escribo estas líneas para que quede constancia **de los extraños sucesos** que me han pasado últimamente, que mucho tienen **que ver con la dichosa conejita.** Todo empezó cuando...



ACTO 1



Ring, Ring... El teléfono, así no había quien se concentrara. Era la secretaria del dentista pidiéndome que no faltara a mi cita, ¡con el miedo que me dan los sacamuelas! Seguidamente, me llamó la secretaria del gran boss. ¡Cachis!, se me había olvidado. Ahora llegaba tarde a su cita y eso podía significar una desagradable experiencia para mi vida laboral.

La cita era, y dado que se cumplía de el décimo aniversario del show de Flafy, dibujar ¡más conejitos! No me lo podía creer, crear más aventuras de esa... simpática criatura y de todos sus amigos... O, si no, tendría que pensar en apuntarme a la larga lista del paro.

EMPIEZA LA PESADILLA

Con ese propósito me dirigí a mi despacho. Sentado en mi silla, me dispuse a dibujar conejos, dulces, adorables y simpáticos conejitos. Pero la fuente de toda inspiración "conejil" había desaparecido. Las horas pasaban y mi mente seguía sin poder dibujar. Yo lo que quería era... Me quedé dormido, y me despertó la tormenta y el Show de Flafy Flafy Ban Ban en la televisión.

Extrañado por aquel hecho, de repente fui teletransportado al Show de Flafy. No sabía qué había pasado, pero a mi lado encontré a mi buen amigo Flux, que me indicó lo que había pasado y me llevó con quien pondría remedio a tan desastrosa situación: el Rey Hugo.

El rey me pidió, a cambio de devolverme a mi mundo, que le ayudara a acabar con el Conde



Nefastus, que estaba sembrando el caos por todo el mundo con su máquina. Con lo único que contábamos era con unos planos del malificador –aparato que servía para volver malo todo lo que deseaba el Conde–, y poco más...

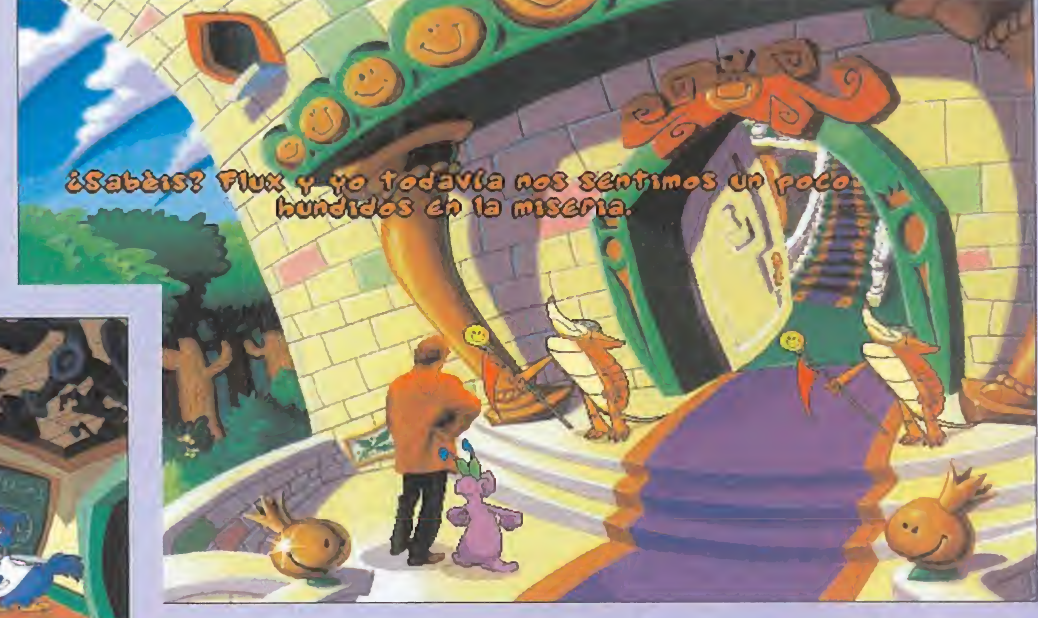
EN BUSCA DE OBJETOS

Una vez terminada mi visita al Rey Hugo, salimos de su despacho y nos dirigimos a la sala situada en el piso de abajo a la derecha, lo que debía ser el laboratorio que me había indicado Hugo. Allí estaba un pájaro chiflado que decía no poder hacer nada hasta que encontrara sus gafas, ¡qué gran desastre!... de pájaro. Con la intención de encontrar las gafas del loco inventor, nos dirigimos a la habitación de la izquierda del piso de arriba. Allí había un extraño ser que parecía ¡un pie! ¡Qué extrañas criaturas las de este mundo!

Me dispuse a entablar una entrañable conversación con el mayordomo, pero era el típico engreído que no soltaba prenda, y lo único que nos sugirió al preguntarle por el inventor fue que le dijésemos que se mirase en los bolsillos.

De nuevo en el laboratorio, le recomendamos al chiflado doctor que se mirase en los bolsillos, encontrando allí mismo sus gafas. Nos explicó que teníamos que encontrar los objetos de los





Nuestros amigos encontraron multitud de pistas en el palacio del Rey Hugo.



que se componía el malificador, pero, naturalmente, estos no podían ser los mismos porque nuestro objetivo era encontrar objetos para construir el contentificador –aparato para hacer que todo lo que alcanzaba con su rayo se volviese contento y feliz–. Asimismo, nos dio un plano de la dichosa máquina y un saco sin fondo para que pudiésemos guardar todos cuantos artilugios encontráramos en nuestro camino.

Al salir del laboratorio observamos que la puerta situada enfrente estaba cerrada con llave, al igual que el armario situado a la derecha. Nos dirigimos hacia el exterior. Allí había dos curiosos guardias –armadillos–, y al entablar conversación con los mismos nos deleitaron con un simpático baile –mientras, observé cómo a uno de ellos se le había caído una llave, que recogió al instante–. Como mi curiosidad no tenía límites, les pedí que me repitieran el baile, momento en el cual se le volvió a caer la llave, y aproveché para hacerme con la misma sin que se diesen cuenta.

Me imaginé que la dichosa llave era la que habría la puerta del interior del palacio aún sin explorar. Allí estaba la cama del Rey Hugo, una cómoda, una cuerda que colgaba del techo y una alfombra. Tiré de la cuerda, y el mayordomo acudió en cuestión de segundos; me regañó por utilizar el timbre de aviso a la servidumbre, y observé cómo se situaba sobre la alfombra. Encima de la cómoda había una caja de música, que cogí suponiendo que no la echarían en falta. También había una nota que decía: "Recuerda: abre arriba, no cierres abajo; la derecha entra, no sale la izquierda". Miré en los cajones y descubrí que al abrir unos otros se cerraban y viceversa, así que deduje la combinación hasta que oí un ruido.

El Rey Hugo confiaba en que Andrés Truido y Flux Tarambana terminarían con la maldición del Conde Nefastus

Una entrada a un pasadizo secreto se había abierto. Observé que debajo de la alfombra había una especie de trampilla. También le dije a Flux que mirara en la cama a ver qué encontraba, y lo que halló fue un resguardo de un disfraz para el rey.

Nos introdujimos en el pasadizo que daba a una especie de bodega. Examinándolo todo llegué a la conclusión que debía ser Flux el que abriera la trampilla situada en el techo. Regresamos al dormitorio y volvimos a tirar de la cuerda para que apareciera el mayordomo con objeto de que quedara atrapado en la trampa que habíamos

Patas arriba

elaborado. El mayordomo Juanete ya no sería ningún estorbo para nosotros.
Volvimos a la sala de trofeos del rey y cogimos uno de sus valiosos trofeos: un pez rojo. También intentamos coger una regadera, pero resultaba ser un mecanismo de defensa para evitar robos. Con todo, salimos del palacio con rumbo hacia Contentilandia.

AVENTURA EN CONTENTILANDIA

Una vez en tan curioso lugar, y fijándonos en un curioso bache en medio de la calle, nos introdujimos en la tienda situada abajo a la izquierda. Resultó ser una curiosa taberna irlandesa. Al hablar con el camarero –curioso donde los haya– nos comentó las molestias que le ocasionaba un pequeño ratón, y que si alguien le ayudaba a capturarlo le haría un grandioso regalo. Me dispuse a tocar el órgano, y cuando empezó a sonar pudimos ver al ratón realizar una graciosa danza. También observamos que había una trampa para ratones de la cual siempre se libraba el diminuto ser, de modo que cuando toqué de nuevo el órgano, le dije a Flux que accionara la trampa y así conseguimos dejar fuera de combate al roedor, cogiéndolo seguidamente. El camarero nos obsequió con ¡una jarra medio rota y vieja!, pero en fin, cosas del destino.
Salimos de la cantina y nos dirigimos a la tienda de enfrente, que resultó ser un salón de juegos recreativos. Al hablar con el encargado, nos dio información sobre los diversos juegos que había allí –Estofighter y Mortal Gambat– y uno muy especial, Wacman, del que decía ser el mejor y que quien consiguiera ganarle le daría una cadena "casi de oro". Jugué con el pulpo –Dedos– y le gané. También le pregunté por el esfuerzómetro, lo utilicé para ver si así conseguía una botella de fino Valdepiñas, pero me dio un mazo de broma y no lo conseguí. Mi venganza sería terrible...



El cuidapájaros, curioso individuo donde los haya, les dio a nuestros amigos unas pistas para que le consiguieran un disfraz que llevaba toda la vida esperando.



El Conde Nefastus se dirigía en busca del Rey Hugo y de Flux para destruirles, dejándole así el camino libre para realizar su maléfico plan.













Nos fuimos de aquel apestoso lugar y nos metimos en la tienda contigua. Resultó ser una tienda de disfraces –Disfrazarama–, en cuyo interior había una repelente señorita con la que entablamos conversación. Dijo llamarse Victoria Luquina –¿de qué me sonaba a mí ese nombre?– y tenía una oferta de regalar un disfraz, pero claro, hay disfraces y ¡disfraces de mosca! Verdaderamente horrible, pero en fin, un regalo es un regalo... Intentamos canjear el resguardo cogido de debajo de la almohada del rey, pero nos dijo que le faltaba el sello del monarca.

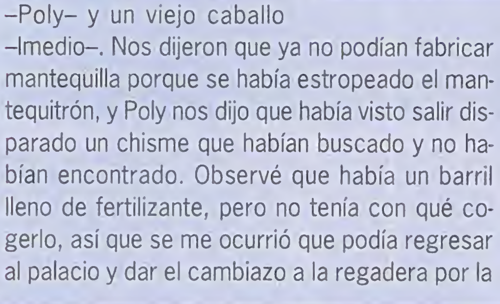
Fuimos a la tienda situada al fondo, la panadería, cuyos dependientes eran dos ranas. Hablando con ellos –Donato y Milito– nos dijeron que su hermano había desaparecido –Renato– y estaban muy tristes, además de ocurrir que en Contentilandia no había mantequilla para hacer pan.

Intenté tocar el piano que allí había, pero al hacerlo dos teclas saltaron del mismo y las cogí para que no se dieran cuenta de que había roto el piano. Salimos de allí y nos dirigimos camino adelante.

EN BUSCA DE LA MANTEQUILLA

En la pradera nos encontramos con... ¡Flafy Flafy Ban Ban! ¡Oh, Dios mío! Nos contó que Nefastus había arruinado su pradera y que quería palomitas de maíz, no algodón de azúcar que era lo que tenía. Seguimos el camino hasta toparnos con un maizal con un espantapájaros. Al fondo había una especie de cobertizo.

El extraño espantapájaros se movió y resultó estar más vivo que yo. Hablamos con él y nos dijo que no era un espantapájaros sino un cuidapájaros –un tanto amanerado, eso sí–, que estaba harto de llevar esas ropas, y si nosotros le conseguíamos lo que pedía nos daría a cambio su "capa del miedo", que digo yo que nos serviría para algo. Nos despedimos de él, no sin antes coger unas de las mazorcas de maíz que allí había, y nos dirigimos hacia la especie de cabaña del fondo.



El extraño lobo que salió al encuentro de Andrés y Flux les pedía una botella de buen vino para poder pasar por su bosque

En aquel lugar, había una vaca –Marga–, una oveja –Poly– y un viejo caballo –Imedio–. Nos dijeron que ya no podían fabricar mantequilla porque se había estropeado el mantequitrón, y Poly nos dijo que había visto salir disparado un chisme que habían buscado y no habían encontrado. Observé que había un barril lleno de fertilizante, pero no tenía con qué cogerlo, así que se me ocurrió que podía regresar al palacio y dar el cambiazo a la regadera por la jarra vieja conseguida en la taberna. Así lo hice, y de regreso al cobertizo, llené la regadera con el fertilizante.

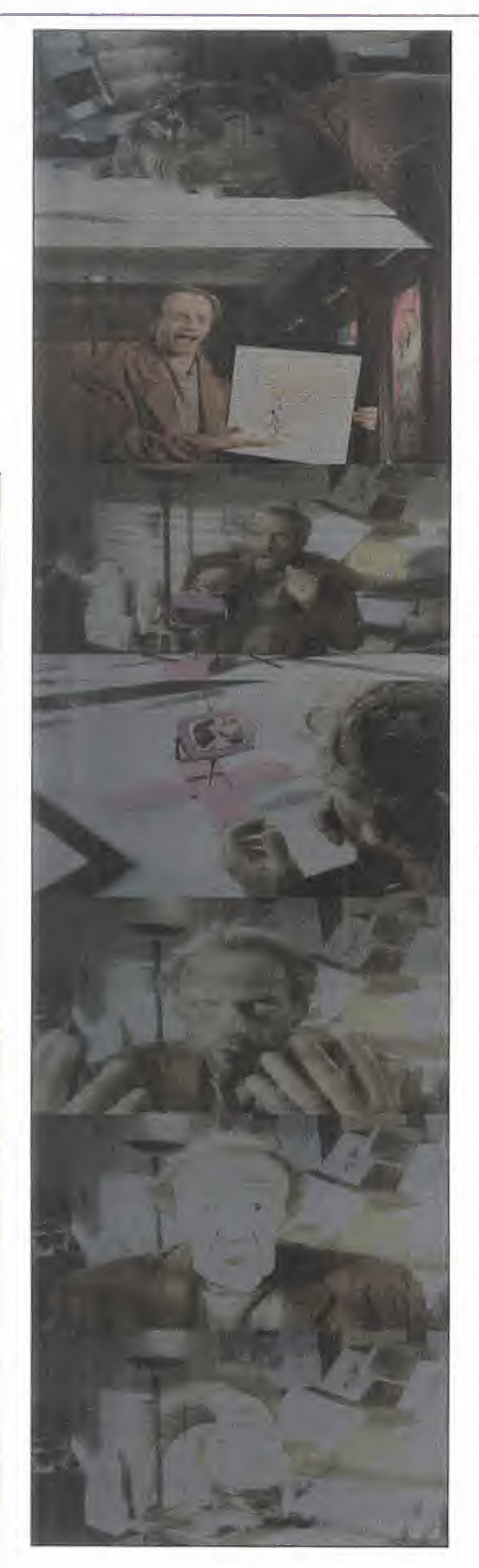
Seguimos el camino hasta llegar a un bosque donde había una pequeña ardilla un poco cabreada. Intentamos cogerle las nueces pero no había forma, al igual que intentamos coger el pimiento que había entre las zarzas, pero nada.

Por el camino de la izquierda dimos a parar con L.B. Feroz, un lobo con malas pulgas, que nos dijo que si no le traíamos una "bolleta de vino" no pasaríamos por su bosque. Así que regresamos por donde habíamos venido y fuimos por el camino que había hacia el norte.

Allí encontramos un extraño artilugio que resultó ser una telecabina para llegar hasta Loquilandia. Pero no funcionaba, ya que parecía como si le faltase algo. El mecanismo que lo activaba era un elefante, así que deduje que si le ponía el ratón en la mano, el paquidermo se asustaría y haría que se moviese. Puse al ratón en la mano izquierda de la telecabina y lo reanimé con el fertilizante. Al accionarla, ocurrió lo que me esperaba...









Conseguir las gafas fue una tarea difícil, pero sobre todo lo fue destructiva...









Gracias a las gafas nuestro amigo evitó que Lady Infortunata le hipnotizara, e hizo luego que la dama se pusiera a sus órdenes.

hacer poner la mazorca en el fuego para hacer las palomitas. Con las palomitas, fuimos a ver a Flafy y se las dimos, a cambio de lo cual nos entregó el algodón de azúcar.

De nuevo en el palacio, abrimos el armario con ayuda del pincho del asador y dentro había una gatita de peluche. Algo se estaba maquinando en mi mente para hacer con diversos objetos de mi saco sin fondo.

Al pasar por Contentilandia, nos pasamos por la panadería para darle un poco de mantequilla a las ranas, momento en el cual aparecen los secuaces de Nefastus del interior del bache de la calle. Rápidamente nos escondemos en la despensa y así pasamos desapercibidos ante los "inteligentes" hombres de Nefastus.

Donato nos dio pan de su panadería joven –pan sin hacer–, y nos fuimos a la cueva del lobo, pinchamos el pan en el pincho de asar y lo pusimos a fuego. Al salir, sin olvidarnos el pincho, cogimos el camino de la izquierda, el que iba a Malevolandia. Hablamos con la enorme portera de Sady's, que no nos dejó pasar por no llevar la vestimenta adecuada, y cogimos un trozo de carne que había tirado en la calle –un goloso manjar para un buitre–.

Fuimos a Loquilandia, al lugar donde estaba el buitre, y mojé el trozo de carne con la porquería de aspecto peligroso del cobertizo. Se lo dimos al carroñero, e inmediatamente la palmó. Mala suerte chico. Cogimos por fin la señal y una pluma del ave. Se me ocurrió que la pluma podía servir a Marga y a Poly para hacer cosquillas, así que fuimos al cobertizo. Mis sospechas fueron ciertas de nuevo, y Poly nos entregó a cambio un tubo de cola del colatrón.

De nuevo mi ingenio entró en acción al leer el libro encontrado en la cueva del lobo. Pegando



el algodón de azúcar a la gata de peluche, las teclas del piano, y metiendo las pulgas marcianas, parecería una ardilla hembra inquieta. Me dirigí al bosque donde estaba la ardilla cabreada y le dejé mi obra maestra en la puerta. Al verla, la ardilla se enamoró y se marchó con la transformación de la gata de peluche. Ya no había impedimento para que Flux cogiera las nueces.

UN MAL PASO

Nos dirigimos a la cárcel, que era la segunda tienda hacia arriba en la derecha de Malevolandia, miramos el cuadro que había con una caja fuerte, resolvimos el puzzle y conseguimos un agujero portátil –para poner en el bache, supuse– y nuestras cosas en el caso de haber sido apresados; también cogimos un tampón de tinta que había encima de la mesa.

Nos dirigimos a Contentilandia vía agujero portátil y entramos en Disfrazarama. Al fondo de la tienda estaba el probador, para esconderse en caso de que aparecieran los súbditos de Nefastus. Con la caja de música mojada en el tampón de tinta, le pusimos un sello al resguardo del rey, y así conseguimos que la señorita Luquina nos diera el disfraz que necesitábamos para el cuidapájaros, siguiendo sus instrucciones, claro, y se lo entregamos al mismo. El cuidapájaros se lo puso y nos dio su capa del miedo, momento en el que apareció Nefastus y le maleficó.

El camarero que encontraron nuestros amigos en la taberna hablaba con acento irlandés y vasco, ¡menuda mezcla!

La capa podía ser la que nos diera paso libre para entrar en Sady´s, asi que nos dirigimos allí y nos la pusimos, con lo que no hubo ningún inconveniente para entrar en la bolera. Una vez dentro, hablamos con Sady, y nos comentó que aquel que hiciera un strike ganaría unos bolos-liebre de oro, cosa harto difícil ya que estaban ocupadas todas las pistas. Me fijé bien en el oso que tiraba el boliche, y se me ocurrió impregnar la bola con pegamento, para que se quedase pegado el oso, y tener paso libre. La manera de hacer un strike fue gracias a Flux, así que por fin conseguimos hacernos con el valioso trofeo.

Al salir nos metimos en la tienda de enfrente, donde había un chalado robot del que no conseguimos nada, salvo que lo sabía todo –¿todo?–. Mi intelecto no paraba y se me ocurrió ir a cambiarle el libro que teníamos sobre el enamoramiento de las ardillas por el que estaba leyendo Victoria Luquina, y regresar con él a la tienda de robots. Le leímos el libro al odioso robot y éste reventó al no poder contestar a mis preguntas. Antes de salir cogí el desatascador.

FIN DEL PRIMER ACTO

Nos dirigimos donde la máquina de percisternear, en Loquilandia, la desatascamos, introdujimos el pez rojo en la taza y comenzó el juego. Deduje que el pez que teníamos que coger era el lenguado.

Regresamos al laboratorio de Cachivache y probamos los utensilios que teníamos, siguiendo una lógica claro y...

Pero las intenciones del Rey Hugo, que resultó no ser quien parecía, eran las de contentificar todo el mundo, cosa a la cual me opuse y salí corriendo, con tan mala fortuna que fui a caer en las manos de los secuaces de Nefastus.



Nefastus había conseguido apresarme gracias a sus secuaces y me llevó hasta sus dominios, además de haberme inyectado una extraña pócima –tinta mutante, dijo– que me convertiría en dibujo animado poco a poco, sin reversión.

UNA TERRIBLE ALERGIA

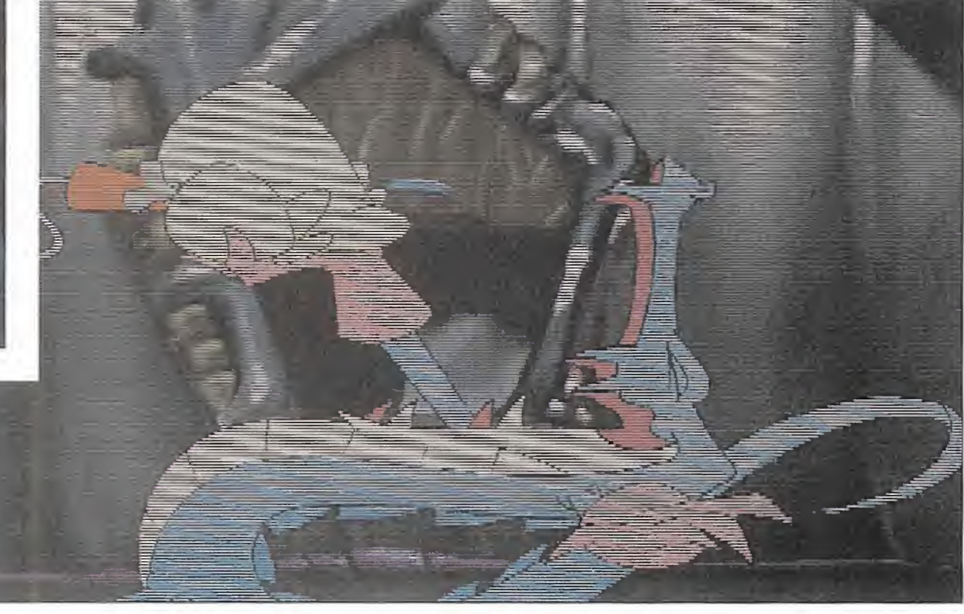
Hablando con McMoquillo conseguí coger de debajo del felpudo un cristal, y hacerme con el propio felpudo para sacudirlo en los barrotes. Con el polvo que salió, el ogro estornudó, escupió la llave de la celda y se estrelló contra la pared, quedando inconsciente. La "I-ter-ni-daz" se había reducido a unos minutos, y pude salir de la celda.

Hablé con un pájaro que me dio unas pistas sobre unos libros, que apunté. Me dirigí hacia la





Como los cocodrilos son torpes por naturaleza, Andrés se deshizo de ellos sin problemas.



habitación que estaba hacia el norte: era la sala de climatrón, lo que parecía que controlaba la temperatura del castillo. Al lado, había un botón que accioné y se abrió una compuerta del conducto de ventilación. Entre allí y con mi disfraz subí por el mismo hasta el cuarto de baño.
Inspeccionando el baño, hallé un botiquín con unos pañuelos de cloroformo; además, abrí la puerta para ver qué había detrás, y dos cocodrilos entraron a capturarme, pero me escondí en la ducha. También aproveché para llenar la regadera de agua. Volví por donde había regresado, y subí por las escaleras. En el primer piso había una pecera con un pez que parecía amigable y observé que en su interior había un cofre del tesoro. Intenté cogerlo, pero el pez resultó ser más voraz de lo que me temía, y me arreó un bocado de los de sujétate y no te menees.
A la derecha había una extraña puerta, y después de examinarla me dispuse a jugar con ella, hasta que se abrió. Dentro había un loco payaso –Pincho Villa–; como no conseguía que soltara prenda, una de las veces se quitó la nariz se la unté con uno de los pañuelos de cloroformo, y así conseguí que se durmiera. Antes de salir comprobé los efectos del helio líquido en la voz, cogí un globo, lo llené de gas, y también cogí su alfiler.

CALIENTE, CALIENTE...

Me dirigí de nuevo a la sala del climatrón, probé si funcionaba con el alfiler de payaso y la puse en extremadamente caliente. El agua de la pecera empezó a cocer, con lo que el pez no tuvo más remedio que salir de la pecera. Volví el climatrón a su estado normal y me dirigí hacia el primer piso. Observé que el pez estaba de camino hacia la pecera, y como yo era más rápido aproveché para coger el tesoro que contenía una llave.

Si en algún momento, y siempre dentro del castillo de Nefastus, sois apresados por alguno de los cocodrilos guardianes, no deberéis tener el menor problema, ya que siempre se puede salir de la celda. Lo único que tenéis que hacer es actuar siempre contra McMoquillo cuando esté totalmente distraído. Ánimo, y no desesperéis, aunque siempre existe la posibilidad de que no os cojan...

Entré en la sala que había a la izquierda, que resultó ser la cocina, y observé al oxidado y viejo robot cocinero que metía pavos asados en el montacargas que allí había.
Salí de allí y subí hasta el segundo piso, donde había dos puertas. La de la izquierda resultó ser el salón recreativo de los cocodrilos guardianes del palacio, y la de la derecha es por la que entré. Allí había una puerta de seguridad, una armadura y una estantería llena de libros y libros extraños. Observé estos últimos y, recordando lo que me había dicho el pájaro, resolví el puzzle, con lo que se abrió un puerta secreta justo detrás. En su interior había un cocodrilo zampón, y no dudé en dormirle con mi caja de música con el sello del rey. No se pudo resistir, y se quedó frito.
Me fijé que había una placa metálica justo debajo, y se ocurrió que podía ser la de la estatua de arriba. La intenté mover con el imán, pero no ocurrió nada. Al observar el monitor, salió un mensaje de Nefastus, y también un canal en el que aparecía la estatua cambiada de postura. Volví a poner el imán en la estatua, y ahora sí logré activar el mecanismo que abriría la puerta de seguridad moviendo la armadura.
Abandoné la sala y cogí el guante de la armadura de caballero; luego, subí por la escalera hasta donde estaban los secuaces de Nefastus –O'Reja, Bocacho y Casimiro–. Con ayuda del alfiler de payaso conseguí abrir la caja que se movía, de donde salió la rana raptada, la panadera –Renato–. En su agradecimiento, me entregó un cristal que había robado. Acto seguido, me introduje en la caja, y sin que me vieran, llegué a saltos hasta la dinamita; la cogí y salí de allí pitando.

FUEGOS ARTIFICIALES Y HIELO

Regresé a la cocina, eché agua con la regadera al cocinero, que se oxidó del todo; cogí un pavo, le introduje una dinamita, abrí la caldera y prendí la mecha. Rápidamente, metí el pavo en el montacargas y lo envié hacia arriba. Después de una lucha encarnizada, el explosivo estalló, y ya os podéis imaginar las consecuencias: complementos de cocodrilo. Subí hasta allí y cogí un taco de billar.
Volví al cuarto de baño por las mazmorras, puse el tapón del lavabo y abrí el grifo. Bajé al climatrón, puse la palanca en frío congelador, regresé al baño y me asomé a la puerta.
Seguidamente, los cocodrilos del segundo piso entraron, pero como en el suelo se había congelado el agua rebosante del lavabo, los torpes

cocodrilos salieron despedidos por la ventana. Ya tenía el camino libre. Me fijé en las cabezas de gárgolas que había en el descansillo, una de las cuales tenía un cristal, y la otra estaba cerrada. Fijándome bien en ellas, observé que si a una le tocabas el cuerno le salía a la otra, además de cambiar la vista, por lo que pude descubrir que si pasabas frente a ellas le volvía a salir el cuerno a la de la izquierda. Entonces se me ocurrió que la de la derecha tenía que ser abierta desde atrás, con lo que la dejé activada y fui por el camino del lavabo, consiguiendo así otro cristal.

Entré en la habitación cerrada con llave gracias al contenido del cofre del tesoro. Era una sala de antigüedades. Observé que había unas gafas encima de la librería e intenté cogerlas, pero al hacerlo, se venció y caímos al suelo, saliendo disparadas hasta el ventilador. Cambié la velocidad del ventilador en el interruptor, se estropeó y las gafas fueron a parar a la cabeza de alce de la pared. Arrimé el sillón cerca de la cabeza de alce y al intentar cogerlas fueron a parar a la boca de la planta carnívora. Como no las soltaba y las plantas carnívoras comen moscas, me puse el disfraz y la planta soltó de golpe las gafas, yendo a parar al interior del jarrón. Esto parecía cosa de brujas. Harto ya de tanto mimo con los objetos que allí había, cogí mi mazo marca Wacme y le di en todo el medio. El jarrón se hizo añicos, lástima, pero por fin conseguía las gafas.

SE HUELE EL FINAL

Subí hacia el piso de arriba, y otro obstáculo más: una puerta de seguridad con el interruptor fuera de mi alcance. Enganché el guante de la armadura al taco de billar, y así conseguir llegar hasta el interruptor.

En la siguiente sala había de nuevo dos puertas con mecanismos de seguridad –¡qué raro!–, uno activado mediante la voz de los secuaces de Nefastus y otro por un escáner de la mano.

El de la izquierda lo resolví aspirando el helio del interior del globo y diciendo uno de los nombres de aquéllos. Una vez abierta la puerta, me puse las gafas de espejo para así conseguir que Lady Infortunata no me hipnotizara y se hipnotizara ella misma, con lo que estuvo totalmente bajo mis órdenes.

La indiqué que saliera al hall y que activara el mecanismo de seguridad.

Entré en la sala de la derecha y allí había una máquina que estaba fuera de servicio. Coloqué en ella los cristales que había ido encontrando hasta que se iluminaron, saqué el mecanismo y abrí la puerta de la izquierda para apoderarme del malificador de Nefastus.

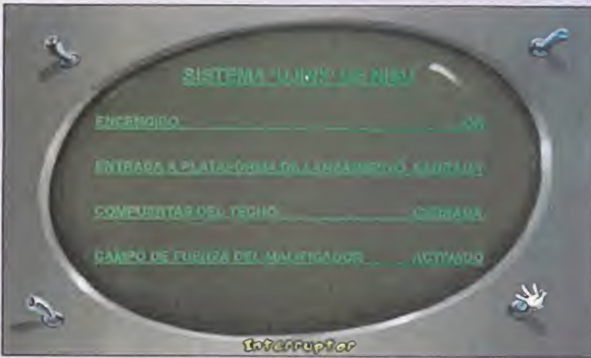
Andrés Truido despertó creyendo que todo había sido sólo un mal sueño, una horrible pesadilla

¡QUIERO MÁS CONEJOS!

Puse en marcha la máquina, dejé fuera de combate a Nefastus y a Flufy Flafy Ban Ban disfrazada de Rey Hugo, para después ir a salvar a Flux. Como estaba influenciado por el rayo del contentificador, no me hizo demasiado caso, y tuve que dispararle un rayo del malificador, lo que hizo que nuestras máquinas se estrellaran, cayendo al vacío. Recordé que había robado un dispositivo que podía hacerme volver a la vida real, pero antes Flux me dio un aparato intercomunicador para tenernos en contacto. Accioné el dispositivo robado y... ¡¡¡Uf!!! Por un momento creía que todo había ocurrido de verdad, pero parecía sólo haber sido un sueño. Con todos los ánimos puestos en Flux, me dirigí a la reunión que tenía con el señor Ricino. Le comenté mi genial idea de hacer un show en el que estuvieran Flafy y Flux... Pero al señor Ricino lo único que le interesaba eran ¡MÁS CONEJOS!

Regresé a mi despacho desilusionado y oí un ruidito de interior de mi chaqueta. Era el intercomunicador que me había dado Flux. Lo abrí y Flux me explicó que tenía que volver... Así que, como la tinta mutante estaba haciendo efecto...

G.T.R.







Por fin nuestro amigo Andrés Truido había conseguido hacerse con la máquina del Conde Nefastus, tarea que no le había resultado nada fácil.

MANIACOS DEL CALABOZO

Cuando cuente hasta tres dejarás tu frágil cuerpo terrestre y te incorporarás a una nueva dimensión de entretenimiento y aventura, en que las hazañas serán tu pan de cada día. Te atrae, ¿no es así?, la orden de los maniacos del calabozo. Cierra esos ojos: uno, dos, tres... empezamos.

Al abrirlos, estás rodeado de extraños seres de todo tipo. Tú mismo has cambiado: en tu costado llevas una espada que duplica tu estatura... tu antigua estatura. Estás hecho todo un machote de dos metros de alto. No, mejor no te mires al espejo, la cara no es hermosa, al menos según los cánones de los humanos.
Tu nueva complexión tiene varias ventajas, algunas de las cuales ya has percibido. Pero hay otras, como poder afrontar con alguna probabilidad de éxito las aventuras más peligrosas y osadas. ¿Te atreverías a abandonar tu castillo para adentrarte tras las huestes enemigas, en territorios asolados y sin esperanzas de encontrar aliados, para afrontar el poder mágico del misterioso Lord Chaos? Si es así, has de preguntar por «Anvil of Dawn».
¿Y qué te parece explorar un mundo desconocido, el planeta La Guardia, en que tres razas pelean por la supremacía, y en que conviven los últimos adelantos tecnológicos con las más arcanas manifestaciones mágicas? En este caso, «Wizardry Gold» te puede proporcionar lo que buscas.
Si no te parece suficiente, tal vez desees unirte a los numerosos héroes que caminan por «Stone Keep», «Dungeon Master II» y otros muchos.

¿POR QUÉ JUGAR A UN JDR?

Al contrario que en otras sesiones, seré yo quien comience con una pregunta: la de más arriba. Yo daré a continuación razones, y de peso.
Viene esto a cuento, a raíz del tristemente conocido "asesino de los juegos de rol". ¡Qué manía de mezclar un entretenimiento como otro cualquiera en los actos de un tipo depravado! En fin, esto me vale como disculpa para hacer un alegato en favor de nuestro género, que tampoco soy pródigo a hacerlos. A ver a cuántos convencemos. Por cierto, estoy abierto a que me hagáis llegar vuestras propias razones.
En primer lugar, la participación en un JDR estimula el ingenio. Durante una partida, sea con ordenador o sobre mesa, al jugador se le confrontan diversos desafíos, de los que debe salir como pueda. Y dada la libertad de acciones disponible, serán los más ingeniosos los que mejor parados salgan.
Coherentemente, los JDRs desarrollan la imaginación de los participantes, no digamos la del Amo del Calabozo, que es quien ha de preparar la aventura, el escenario y la historia. Pero también los participantes han de hacer un esfuerzo importante para conseguir meterse en la piel del personaje.
Los JDR de mesa y, en menor medida, los de ordenador, fomentan las relaciones con otras personas, ya que son juegos que precisan de varias para su disfrute e incluso realización. No sólo eso, sino que, indirectamente, ayudan a integrarse en equipos: quieras que no, los distintos obstáculos a afrontar se superarán con más facilidad trabajando en equipo.
Está claro que jugar a JDRs es un acto muy cercano a la lectura de un libro. Así pues, las personas que juegan a JDRs se aproximan peligrosamente a ese "vicio" que es aventurarse a leer libros, tantas veces echado de menos por nuestros intelectuales.
Y sigo. La participación en JDRs, como he comentado alguna vez, exige el manejo de complejas tablas de probabilidades. Alguien que esté habituado a utilizarlas tiene bastante camino ganado a la hora de comprender numerosos conceptos estadísticos. Además, un JDR no es más que un modelo sobre la vida real: por tanto, en cierto modo, exige una abstracción de la realidad y una comprensión de modelos para representarla. Casualmente, lo mismo que utiliza el método científico. Dejo ya el alegato panegírico, no os preocupeis. Sí, ya sé que algunas razones están un poco traídas por los

CALABOZO Lista

«Lands of Lore» permanece en el primer puesto de vuestras preferencias. Poco que añadir a la rotundidad de su superioridad. Reaparece «Pagan», se mantienen «The Black Gate» y «Anvil of Dawn», que a duras penas sigue en su sitio. Y a ellos se une, por primera vez, el casi desconocido «Betrayal at Krondor», dejando fuera a «Dungeon Master II». La verdad es que empiezo a desear que acabéis todos con Scotia, y podamos conocer otras preferencias. Sí, «Lands of Lore» es bueno, pero también hay otros JDRs de calidad por ahí.

LISTA DE CLASIFICACIÓN PARCIAL

1• Lands of Lore
2• Ultima VIII: Pagan
3• Betrayal at Krondor
4• Ultima VII: The Black Gate
5• Anvil of Dawn





Nota importante

Para participar en esta sección sólo tenéis que mandar vuestras cartas a la siguiente dirección:
MICROMANÍA
C/ Ciruelos, 4
San Sebastián de los Reyes
28700 MADRID.
No olvidéis indicar en el sobre **MANIACOS DEL CALABOZO**.
También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón:
maniacos.micromania@hobbypress.es

pelos, y pueden no ser aplicables en general. Lo que es cierto es que, como todos sabéis, lo más importante es que sea entretenido. Y la razón última por la que jugamos a JDRs es porque haciéndolo lo pasamos bien. Únicamente, he querido lanzar el mensaje de que es una buena clase de entretenimiento: no es alcohol ni tiene riesgo físico ni nada por el estilo. Vuestro turno.

OTROS MANIACOS

Damos la bienvenida a un nuevo adepto. Se trata de Marcos Castro, de Oviedo, quien no oculta su inexperiencia, dado que acaba de entrar en el mundo de los juegos de ordenador, lo que no es óbice para que se autodeclare "maníaco del calabozo" y proceda con sus cuestiones, que hacen referencia a los primeros hitos de dos conocidos JDRs.
El primero de ellos es **«Lands of Lore»**, cuyo Draracle es la causa de la jaqueca. A poco de entrar, Marcos ha rescatado a Lara, quien se le une. Pero, tras un corto deambular, llega a una zona con tres botones de colores, que intuye le permitirán proseguir la aventura. Efectivamente, así es: lo único que debes hacer es pulsar los tres. Y luego podrás atravesar los agujeros del suelo. A tu subsecuente paseo, no olvides llevar el martillo neumático, que te será muy útil con algunas paredes.
En **«Pagan»**, Marcos está tratando de dar con el paradero de los nigromantes, a cuya búsqueda le ha enviado Mithran. Pregunta si no estarán más allá de unas grandes puertas cerradas que hay en unas cavernas próximas a la llanura. No te desmoralices, pero si ya tienes problemas... bueno, te queda mucho por aprender y disfrutar. Los nigromantes están en una casa en la parte sur de Tenebrae: son sólo dos, el maestro y su aprendiz. También te daré un consejo para esta aventura: procura seguir muy de cerca las indicaciones que te den los sucesivos personajes que encuentras.
Lo que no se pierde, y hace bien, es su derecho a votar en la afamada calabozolista: los seis puntos de Marcos se distribuyen a pachas entre los juegos de sus pesares.
Daniel Pons, de Madrid, renuncia a ese legítimo deber de votar; no obstante, su carta es de interés por contener la respuesta a uno de los enigmas más repetidos en **«Stonekeep»**: el del pato del nivel The Pits. Según Daniel, al palmípedo hay que aplicarle un hechizo de curación –el que sana el veneno– y desaparecerá, dejando expedito un pasillo tras él; a su final nos esperan algunos valiosos objetos y una runa.
También tiene interés el comentario que hace sobre este juego, con el que comulgo en lo fundamental. "Al principio, excelente. Pero a medida que avanzamos (...) el juego empieza a decaer". Según él, se repiten los escenarios y baja la calidad gráfica, a lo que añado una bajada drástica en la riqueza del argumento y de enigmas. "Sobre todo en las últimas fases, da un bajón impresionante". Y es cierto, las fases de la torre de Khull-Khuum son un completo desastre y en ningún caso están a la altura del resto del juego. ¿Por qué? Daniel también apunta una razón: "como Interplay llevaba ya 4 años trabajando en este juego, al final perdieron la paciencia, se les acabó la originalidad y les entró prisa por acabar el juego".
He de decir que «Stonekeep» tiene un final indigno del esfuerzo que, aparentemente, se ha consumido en los mil detalles que lo adornan, empezando por el excelente interfaz. Creo que todos esperábamos algo más suculento al llegar a la torre final: cuatro niveles repletos de trampas, y no un mero pasillo con escaleras, en cuyo centro están las tres orbes que nos faltan. Por suerte, la mayoría de los JDRs están en el caso contrario.
Y éste sería el momento de dejar a un tal Bloodrinker que manifestara sus opiniones, cuyo mensaje encabezan las sugestivas palabras "Vergüenza ajena" y en que no se muestra en absoluto de acuerdo con las opiniones vertidas por el maestro de ceremonias de estas reuniones. O sea, yo mismo. Pero como no nos da su nombre verdadero, y además tampoco da puntos a JDRs, no le dejamos hablar. Si quieres participar en estas reuniones, por favor, hazme llegar el nombre. Hasta entonces, te puedes quedar ahí escuchando y con la boquita cerrada.
En fin, esta gente tan desagradable hace que salgamos de la ensoñación. Llegó el momento de volver a la cruda realidad, lo que harás cuando cuente hasta uno. Tres, dos, uno. El próximo mes, más.

Ferhergón



NOTA IMPORTANTE

Si queréis enviarnos vuestros trucos para que los publiquemos debéis enviarnos una carta a: **CÓDIGO SECRETO**. MICROMANÍA, C/CIRUELOS 4, 28700 SAN SEBASTIÁN DE LOS REYES, MADRID. No olvidéis indicar en el sobre la reseña CÓDIGO SECRETO.También podéis mandar un e-mail a la siguiente dirección: **codigosecreto.micromania@hobbypress.es**



ERADICATOR

PC CD



Unos cuantos trucos para la demo (versión shareware) que os ofrecimos hace poco tiempo.

\FUSHIPI:
Invencible.
\GUNS:
Armamento completo.
\XMAS:
Todos los objetos que hay en el inventario.
\BLOODLUST:
Aumenta enormemente la potencia del microchip.
\2KRAD4U:
Suicidio.



RAYMAN

PC CD





Una pequeña ayuda para facilitar algo las cosas de este espléndido y adictivo plataformas.
En la pantalla de selección de nivel, teclear ALWORLD para que aparezca una lista de todos los niveles.
Durante el juego, teclear:
RAYLIVES: Da 99 vidas.
RAYPOINT: Cinco puntos de energía.
RAYWIZ: Diez puntos extra.
GOLDFIST: Puño dorado.
WINMAP: Para acabar el nivel.

Para conseguir diez continuaciones, en la pantalla en que aparece el mensaje "Continue/Game Over", y siempre que se tengan tres (3) o menos continuaciones, teclear ARRIBA, ABAJO, DERECHA, IZQUIERDA, en este orden.

MASTER OF ORION II

PC CD



En cualquier momento del juego, y mientras se mantiene pulsada la tecla ALT, teclead:
EINSTEIN: Se finaliza totalmente la exploración.
MOOLA: Salto al 1.000 dc
MENLO: Lo mismo para la exploración.
ISEEALL: Ver todos los planetas y jugadores.
SCORE: Muestra la puntuación.

THE SETTLERS II

PC CD

Cómo hacer más sencilla la conquista del mundo de los "settlers".
Durante el juego teclear **THUNDER,** en cualquier momento del mismo.
Ahora, si pulsamos **ALT** y **F7** al mismo tiempo, podremos ver el mapa completo del nivel correspondiente.
Si queremos cambiar la velocidad del juego, se puede conseguir pulsando **ALT más un número entre 1 y 6.** Mucho cuidado porque a velocidad máxima la acción se vuelve vertiginosa.



TOMB RAIDER

PC CD

Una de las aventuras más espectaculares y más complicadas del mercado, que ahora lo será un poco menos.

Para finalizar un nivel: dar un paso hacia delante –andando, con la tecla SHIFT pulsada, no corriendo–, dar un paso hacia atrás, realizar un giro completo –360 grados, no importa en que sentido– tres veces y, finalmente, saltar hacia delante.

Para conseguir todas las armas: dar un paso hacia delante –andando, con la tecla SHIFT pulsada, igual que antes–, dar un paso hacia atrás, realizar un giro completo –360 grados sin importar el sentido– tres veces y, finalmente, dar un salto hacia atrás.

¡Necesito ir a la escuela!



BACK TO BAGHDAD

Este mes nos toca un difícil papel: explicaros las bases de «Back to Baghdad» para que podáis manejaros con él. Es decir, en cuatro páginas de la revista... ¡tenemos que conseguir enseñaros a pilotar un F-16! Evidentemente, éste cometido es imposible y por lo tanto lo que haremos es contar unos cuantos trucos, y solucionar unas cuantas situaciones conflictivas que se suelen dar a menudo en este simulador.

Como algunos ya sabréis, «Back to Baghdad» nos sitúa en el desierto de Kuwait, cinco años después de la guerra del Golfo, con la misión definitiva de eliminar a Saddam Hussein. De nuevo, Kuwait ha sido tomada y por esa circunstancia hemos vuelto a este teatro bélico.

Somos el líder de un escuadrón de F-16 con todo el armamento necesario para realizar con éxito la misión. Hay más de 60 misiones, muchas de las cuales son copias de las que actualmente se están volando en dicha zona.

EL JUEGO: SADDAM, EL DESIERTO Y KUWAIT

Las misiones a realizar son variadas, aunque fundamentalmente nos encargaremos de mantener la superioridad aérea de la zona. Esto implica no sólo combates aéreos, sino eliminar baterías de misiles antiaéreos SAM, ataques a aeródromos, etc.



Para participar en esta sección sólo tenéis que enviar una carta a la siguiente dirección:
MICROMANÍA
C/ Ciruelos, 4
San Sebastián de los Reyes - 28700 MADRID
No olvidéis indicar en el sobre la reseña ***ESCUELA DE PILOTOS.***

También nos podéis enviar un e-mail al siguiente buzón:
pilotos.micromania@hobbypress.es





Todas estas misiones tienen unos puntos de navegación determinados que recomendamos seguir fielmente, pues salir de la ruta establecida conlleva altos riesgos, no sólo para la misión, sino para el desarrollo de toda la campaña. El salirse de la ruta hace que los tiempos de vuelo varíen, y hay que recordar que nunca volamos solos, y este desfase puede alterar el trabajo de los demás componentes de la misión. Además, puede acarrearnos problemas en la cantidad de combustible que consumamos, de tal manera que no podamos regresar a la base. Éste es el primer punto que queremos reseñar, porque lo más típico al volar con un simulador tan real, es que los tiempos de navegación sean largos y la impaciencia nos venza. Lo mejor que se puede hacer durante estos tiempos "muertos", es chequear los sistemas de radar, y vigilar constantemente la posible aparición de bandidos.









ANÁLISIS DE INSTRUMENTOS

Por supuesto, un simulador de la complejidad del «Back to Baghdad» hace obligado el uso de periféricos como son un joystick programable, y su correspondiente acelerador. Este simulador está creado con la colaboración de la casa ThrustMaster, que se ha encargado de hacer una réplica exacta de cómo funcionan estos periféricos en el avión de verdad. Es más, sus dos mejores mandos, son una replica de los del F-16. Todo lo que os contemos desde ahora es sobre la base de que ambos mandos de vuelo están montados en vuestro PC.

Los chequeos de instrumentación comienzan por conectar el TACAN, calibrarlo y seguir sus instrucciones de navegación. Este seguimiento debe ser constante para seguir la ruta lo más ajustadamente posible.

El radar es otro punto de vigilancia, donde deberemos estar pendientes de sus distintos modos y calibrarlo en función de la situación, ya sea un combate aéreo establecido, o un rastreo de objetivos, o una misión de bombardeo. Por supuesto la información del avión JTIDS no debe ser nunca desatendida, pues es la que nos anuncia lo que ocurre más allá del rango de nuestros sistemas. La regulación de estos sistemas es bastante compleja, por lo que aconsejamos leer el manual.

La información del TACAN es importante analizarla y aprender qué significa. Hay que prestar atención a la distancia al siguiente punto de rumbo, su orientación con respecto a él.

Si entramos en combate, estos dos parámetros son de vital importancia para saber cómo está el enemigo en relación con nosotros, tanto su distancia, como su orientación de vuelo. Aprender a manejar estos datos con rapidez nos dará unos segundos de ventaja en los combates que a veces pueden ser definitivos.

La casa ThrustMaster ha diseñado una réplica exacta de los mandos de los F-16, aviones en los que se basa este simulador

La simulación en este juego es tan extremadamente real, que los instrumentos son una réplica fiel de los de un F-16. Esto implica que son difíciles de manejar –nadie ha dicho que pilotar un avión sea fácil–. El aprendizaje de su manejo sólo se consigue con muchas de horas de entrenamiento y empollando el manual.

Sabemos que pocos de nosotros tenemos la paciencia requerida para hacer esto, pero quien quiera peces... De todas formas, para no desanimaros aquí tenéis una dirección de Internet donde podréis encontrar varios artículos de cómo manejar los instrumentos de vuelo, y un edición de un manual más completo que el que viene en la caja con el simulador: **www.military-sim.com**.

MÁS Y VARIADOS CONSEJOS

Una de las armas de las que dispondremos es de la bomba nuclear táctica. Una bomba atómica ligera de bajo rango, pero nuclear al fin y al cabo. Su lanzamiento y explosión está magníficamente simulado, con una secuencia sonora de caída de hasta 20 segundos, y una representación gráfica de la explosión muy lograda. También sus efectos están bien imitados. Cuidado porque la detonación provoca un resplandor muy fuerte que nos impedirá ver

Flaps arriba Flaps abajo

De antemano quiero daros las gracias por vuestros ánimos y halagos, y por las críticas y consejos. Espero que vuestras cartas sigan llegando, aunque lamentablemente no hay sitio para responder a todas las cuestiones, por lo tanto me limitaré a contestar aquellas que sean de mayor interés para todos.

El patch del Longbow

Varias han sido las quejas que nos han llegado debido a que el patch para el Longbow publicado en CD-ROM de Micromania nº 22 no funciona. Tenéis toda la razón, y lamentamos esta situación. La explicación es que el patch es para la versión inglesa del juego, y no para la española. Es algo que no podemos solucionar, aunque quiero dejar claro que antes de incorporarlo al CD lo probé. Yo tengo la versión inglesa del juego y no tuve problema; agradecí el patch pues la mejora era apreciable.

La solución más sensata que se me ocurre es que en lugar de este patch, os hagáis con el disco de «Flashpoint Korea». Con esto todos los problemas estarán solucionados, y comprobar que es el disco de la versión española.

«EF2000»... ¿Cuál de ellos?

Varios lectores me han hecho la misma consulta... ¿qué diferencia hay entre «EF2000 Evolution», «Super EF2000», y «Tactcom»?

Pues bien, diferencias no hay muchas, es como si hablásemos de las distintas versiones de la gama de un coche. Como todos sabéis, inicialmente sólo estaba el «EF2000», y luego surgieron las patch de corrección hasta la versión 2.4. Como gran novedad ha llegado el disco del «Tactcom», con lo cual el juego incorpora una gran cantidad de novedades como os conté en el nº 25 en la escuela de pilotos. Este disco por sí solo no sirve y necesita del «EF2000» original, sin las correcciones, pues ya las incorpora. Es la opción más barata para aquellos que ya teníamos el original. Otra versión es el «EF2000 Evolution» no es nada más que el juego completo con el disco del «Tactcom» incluido, para DOS. Es decir, es lo que debería comprarse alguien que no tenía el «EF2000» y no dispone de WIN95. Por último, el «Super EF2000» es lo mismo que el Evolution, es decir el juego completo, pero para WIN95.

Una vez visto el resultado final de las tres versiones, no hay diferencia ninguna. Sólo en el «Super EF2000» el formato de ventanas, el manual "on line" y las ventajas del DirectX hacen que se destaque un poco de sus compañeros.

¿Qué versión es más recomendable? Por lógica para un ordenador potente –mas de un P120– el «Super EF 2000» merece la pena. Por debajo de este nivel el Evolution es lo ideal. Si lo que os limita es el presupuesto, lo mejor es el «Tactcom», sólo si ya teníais el juego original; sino es así, el coste es similar entre las dos versiones completas.

"FireFox" y «Back to Baghdad»

Estimado "FireFox", te agradezco tus críticas y consejos. Tienes razón con respecto a que en estas páginas el «Tornado» y el «Falcon 3.0» nunca han sido abordados con totalidad. Por entonces esta sección no existía, y los simuladores no eran lo que son hoy en día. De todas formas, me he encargado de darles todo el mérito que merecen y en múltiples ocasiones han sido nombrados y venerados. (Ver libro de la "Colección Micromania" nº 3).

Por otro lado, el «Back to Baghdad» ya está en España desde hace poco, al margen de que desde los EE.UU. se podía comprar desde hace casi un año.

Gracias por vuestro interés... ¡nos vemos en el aire!





nada –la pantalla pasa a ser blanca por completo y muy brillante–, para pasar después a unos segundos de oscuridad. Estos segundos de no visión puede ser fundamentales y habrá que mantener la calma y sobre todo no hacer movimientos extraños ni bruscos pues pueden hacernos entrar en pérdida.

Una vez lanzada la bomba el hongo atómico está perfectamente representado, y su letalidad también. Si volamos demasiado bajo, y el hongo nos envuelve, todo se volverá oscuro y nuestra muerte será inmediata. Conclusión: no recomendamos atravesar el hongo atómico.

Para evitar las baterías antiaéreas de misiles SAM, lo que hay que hacer es evitar su radar. Volar bajo y entre cañones y montañas facilitan este hecho. Pero si los SAMs están sobre una colina, y volamos por encima de ellos, la única manera de escurrirnos será anticiparnos a ellos, y si tenemos misiles HARM adelantarnos a ellos. Sólo si el SAM nos hace una lectura podremos eliminarlo. Si esto ocurre oiremos en la cabina un tono de alarma. Es el momento de disparar, y de inmediato quitarse de en medio. Recordar que los SAM siempre buscan hacia arriba, y que arriba estamos nosotros. Otro aspecto importante que nos ocurre a menudo a los pilotos informáticos, es que el no sufrir físicamente las variaciones de la fuerza de la gravedad –la famosas Gs– tendemos a realizar maniobras que si bien no son imposibles, cualquier piloto sensato no las realizaría en situaciones de combate para evitar caer desmayado. Si a causa de una maniobra brusca y continuada, empezamos a perder la visión –pantalla negra– entonces es que estamos forzando nuestro cuerpo con unas dosis de Gs muy elevadas. Hacer esto en combate es la mayor tontería, pues esos segundos en blanco nos harán perder la noción de nuestra posición con respecto a la del avión enemigo, y eso es la pérdida del combate en un 95% de las ocasiones. Si queremos aprender a controlar esta situación, configurar el juego para que el efecto de las Gs sea real, y hacer unas pruebas. Enseguida veréis qué maniobras son las que disparan las Gs y por lo tanto no se deben mantener. Volar las misiones con esta configuración de hace que tengamos que pilotar el avión como lo hacen los pilotos de verdad, ya que el efecto G está bastante logrado en »Back to Baghdad» y sus consecuencias también.

El realismo del simulador de combate «Back to Baghdad» es tal que tardaremos meses en aprender a pilotarlo

En resumen, «Back to Baghdad» no es un juego, es un simulador con toda la regla, y su aprendizaje no es cosa de un día. Tendremos que estar meses con él para conseguir hacer algo positivo, y sólo cuando empecemos a entender algunas cosas nos daremos cuenta de que nos queda mucho camino...

Como siempre, recomendamos leer el manual, y sobre todo acudir a la dirección del Web que os damos donde encontraréis información realmente exhaustiva del juego, y de cómo jugarlo.

¡Nos vemos en 30 días!

G. "SHARKY" C.

NEXUS XXI

La mayoría de los humanos y mutantes que conozco están casi siempre quejándose del poco tiempo que disponen para el descanso y el ocio. Pero cuando les pregunto qué actividades les gustaría practicar en esas escasas ocasiones, casi la totalidad de ellos/as me cuentan que les apetecería pasarse días enteros navegando en "un crucero" de placer por las "inter-redes" del planeta. Nada de "picnics" en bosques con césped naranja, ni de acampadas en multi-lagos artificiales. A nadie le seduce ya la idea de un fin de semana en una playa para ponerse bronceado –eso sí, con filtro solar "factor 10.000"– bajo el radiactivo sol de verano. No, eso no; el personal disfruta mucho más "navegando", "de zambullida" por las redes. Y no es que esto sea ahora una "novedad".

Desde que a finales de los noventa –en el siglo pasado– estalló la moda de Internet –"http://www.viaje con nosotros si quiere gozar!. YA!"–, ningún humano androide o autómata inteligente a podido desde entonces resistirse a tan sugerente oferta de comunicación y entretenimiento.

Y yo les comprendo perfectamente. Allí dentro todo es distinto: No se pagan impuestos, nadie tiene que llevar el perro al mecánico porque se ha estropeado; no existen desengaños amorosos, ni enfermedades cibernéticas, ni ponen multas por dejar el aerocar mal aparcado. Allí "dentro" todo el mundo es feliz. Mis compañeros de trabajo de la fábrica de derivados genéticos no hablan de otra cosa cuando nos reunimos en el comedor de la planta baja de la "Rank Xerox"; unos cuentan lo que disfrutaron el fin de semana en compañía de una "chica-virtual manga" que encontraron en la red "Octopus"; otros detallan su viaje sensorial al planea Vulcano, y la excursión a una nueva cueva a 1.000 metros de profundidad de la superficie... Algunos anotan a toda prisa la lista de "bookmarks" que les deja el compañero sobre la mesa –olvidándose del vitaminado y mineralizado almuerzo–, y los demás planean lo que van a buscar cuando tengan una hora libre para poder "surfear" en las redes.

Sí. Los ojos y oídos del 95% de los habitantes del planeta Tierra, y de parte de las colonias del mundo exterior, son presa de las "redes" de información y de ocio. Desde la caída de las cadenas de televisión –a principios del XXI–, las "nets-virtuales" han ido creciendo y aumentando propagándose como un prolífico virus a todos los hogares, buhardillas y subterráneos modernos. No hay lugar ni rincón que se escape a la cobertura de sus garras. El otro día, me dijeron que un "navegante" de 76 años había encontrado una pseudo-red oculta en alguna zona perdida de Groenlandia –¿esquimales-pingüinos OnLine?–. Por lo visto, una de las más grandes de Japón –Akira– está casi siempre colapsada, y para acceder al "torbellino de imágenes y sonidos" que ofrece –hyper-reales y demoledores juegos de lucha, y muchas chicas japonesas, real y peligrosamente seductoras–, hay equipos de "hackers" que venden o cambian información útil, códigos de entrada únicos –"special-backdoors"– para que absolutamente nadie se quede sin disfrutar.

La verdad es que yo no he viajado demasiado en esto. No tengo demasiado tiempo libre –los encargados de laboratorio en Bloques Criogénicos no lo tenemos–. Aunque sí es cierto que más de la mitad de las veces que me he conectado lo he hecho a "21st Century Entertainment", sí, los mismos que hace más de dos décadas se dedicaban a hacer magníficos programas de "pinballs" para los viejos ordenadores domésticos. De los diversos entretenimientos que ofrecen a su red –tienen alrededor de mil quinientos– uno es mi favorito: se llama "21st DreamFactory" y consiste en un programa-selector sensorial de sueños al que te conectas antes de dormir. El programa te sumerge en diversos mundos a elegir –ficción, aventuras, deportes...–, e introduce un código en tu parte subconsciente que se activa cuando comienza el sueño –REM–; y a partir de ahí puedes desenvolverte por tu sueño como si de una película interactiva se tratase. Uno de los últimos sueños-interactivos que recuerdo fue uno llamado "Space WarsII", donde después de reconquistar una serie de planetas, invadidos por piratas espaciales, había que regresar a la base de salida en un planeta llamado Tatooine –¿de qué me suena tanto ese nombre?–. El condenado despertador digital de mi mesita de noche acabó con la misión antes de poder ver la puntuación final que había conseguido. Tuve jaqueca durante los dos días siguientes, que me pasé viendo despierto estrellitas y asteroides por todas partes.

SURFING 2.010

Parece ser que en algunos sujetos, "viajeros poco frecuentes y surfistas eventuales" –entre los que me encuentro yo–, se suele producir una especie de "efecto náusea" –un pequeño cuadro alérgico de rechazo mental/cerebral– por no estar muy acostumbrados a la navegación –algunos de los primeros "internautas" de la primera red, también lo padecieron–. Y aunque el asunto no es muy grave –según los investigadores– a largo plazo puede desencadenar, en los sujetos inadaptados, cuadros graves de fobia-social e introversión. Así que, o me paso los ratos libres cuidando de mis canarios artificiales, o por el contrario me dedico a "navegar más y más", hasta inmunizarme del todo. Lo podría decidir con una moneda a cara o cruz... Pero como ya no se usan... Mi amigo Sirus me dijo ayer que tenía una nueva dirección: "Akira:Virtua-Girls.XXX.pasión.es". Creo que ya lo he decidido.

Rafael Rueda

Por Santiago Erice

Los espías según Joseph Conrad

EL AGENTE SECRETO



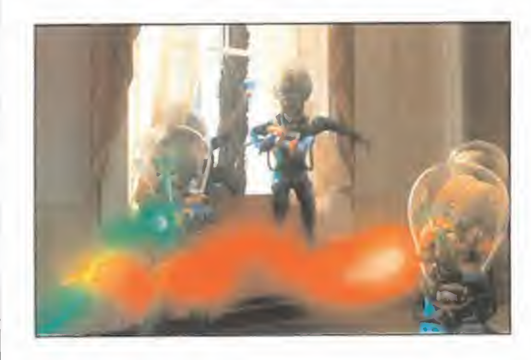
El escritor británico Joseph Conrad es conocido, sobre todo, por sus cuentos y novelas de aventuras –si no has leído nada suyo, te perderás una muy buena experiencia–, aunque también ha tocado otros géneros literarios. Su novela sobre espías y terrorismo «El Agente Secreto» es un buen ejemplo. Ahora, ha sido llevada al cine con bastante fidelidad por el director Crhistopher Hampton –«Carrington», «Las Amistades Peligrosas», «El Consul Honorario»–.

«El Agente Secreto» transcurre en la Inglaterra de finales del siglo pasado y desarrolla su acción en torno a las intrigas y miserias de la lucha por el poder político, con anarquistas y potencias extranjeras como telón de fondo. El director ha puesto un cuidado muy especial en reproducir el ambiente de la época victoriana británica, y ha contado con una colección de actores como Bob Hoskins, Patricia Arquette, Gerard Depardieu, Christian Bale y Robin Williams.

Delirante invasión marciana

MARS ATTACKS!

Cuando no existían los multicines, la sesión era continua, el programa, doble, y comer palomitas no molestaba al vecino de la butaca, a menudo se proyectaban películas de serie B en las que los marcianos invadían la Tierra. Entonces, los chicos cambiaban cromos, los críticos sólo admitían la ciencia-ficción si les recordaba a «La Guerra de los Mundos» de Orson Welles, los efectos no eran especiales eran imaginativos, y el nombre de "glaumorosas" estrellas de Hollywood constituía un reclamo suficiente para dejarse unas pesetas en taquilla.





De aquellas décadas, y de la actual, bebe «Mars Attacks!», la nueva película de Tim Burton –«Batman», «Eduardo Manostijeras», «Ed Wood»–, una comedia de ciencia ficción absolutamente delirante. Basado en unos antiguos cromos de marcianillos verdes, hoy codiciados por los coleccionistas, este largometraje cuenta con un numeroso reparto de campanillas –Jack Nicholson, Glenn Close, Pierce Brosnan, Danny DeVito, Michael J. Fox, Tom Jones...– y una acción surrealista. Esos muñequillos venidos de otro planeta, ojos saltones como los de los sapos y gordinflón cerebro se van a poner de moda.

Rock callejero

LOS PORRETAS

Porretas –Rober, El Bode, Pajarillo y Luis– es sinónimo de rock callejero, de lenguaje directo, de la permanencia entre nosotros, todavía, del viejo espíritu punk del 77. Ellos no salen en los programas de variedades de la tele, tampoco en la prensa cardíaca; los círculos más modernos les ignoran, lo mismo que la "movida indie". Cuando llegan las fiestas de los pueblos los Ayuntamientos no les contratan, y en las radios más escuchadas su nombre es sinónimo de viejo serial y no de rock and roll.

Y, sin embargo, ahí siguen: sonando en pequeñas emisoras donde no llegan los discos promocionales de las multinacionales –de una ya dieron al grupo la carta de libertad–. Por estas fechas aparece en el mercado el nuevo álbum de Porretas, «Baladas pa un Sordo», en



el que han colaborado gente como Rosendo, Julián de Siniestro Total, Fernando de Reincidentes o Raimundo Amador. Es su quinta entrega discográfica, la que sigue a «Que se Vayan a Hacer Puñetas», «Si nos Dejáis», «Última Generación» y «No Tenemos Solución».

Las estrellas son... Bugs Bunny y Michael Jordan

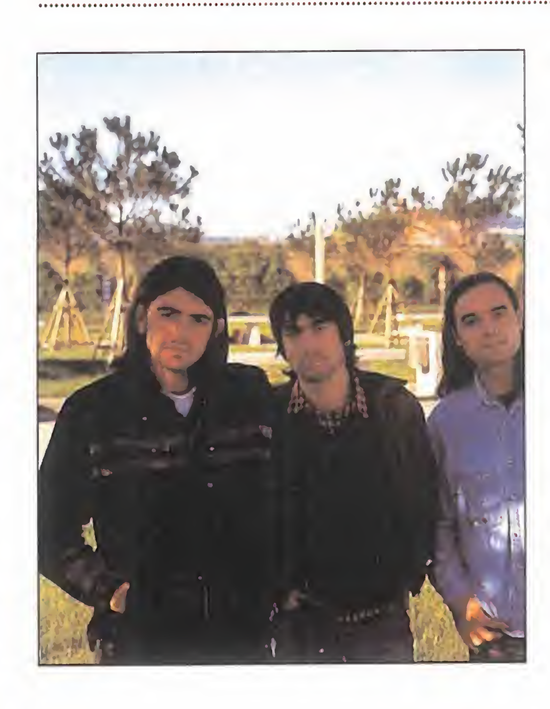
SPACE JAM



El conejo Bugs Bunny y el más galáctico jugador de baloncesto, Michael Jordan, son las grandes estrellas y los mejores reclamos de «Space Jam», una fantasía animada con personajes de carne y hueso tan espectacular como autorizada para todos los públicos. Un larguísimo videoclip dirigido por Joe Pytka, más conocido como realizador de anuncios de televisión –más de 5.000– que de películas –sólo «A Rienda Suelta»–.
En «Space Jam» los looney tunes de la Warner –el citado Bugs Bunny, el Correcaminos y su Coyote perseguidor, Lola Bunny...– se deben enfrentar en un partido de baloncesto a los malvados nerdlucks. La diversión en el Planeta Tierra está en peligro porque estos últimos son capaces de absorber las habilidades de los mejores jugadores de la NBA. Únicamente Michael Jordan, retirado del baloncesto y ahora practicante del béisbol, puede echarles una mano y evitar la catástrofe...

¿Qué fue del Chup Chup?

AUSTRALIAN BLONDE



Tiempo ha, gracias a una pegadiza canción-himno titulada «Chup Chup» muchos españolitos supieron de la existencia de un grupo llamado Australian Blonde y de una "escena indie" de grupos pop que cantaban en inglés. Pero eso era tiempo ha; tiempo de la "movida asturiana", de álbumes como «Pizza Pop» y «Aftershave» para el sello Subterfuge Records, de grandes festivales independientes, de reacción contra las viejas generaciones apoltronadas en los sillones del conformismo.
Ahora, una multinacional ha editado el tercer disco de Australian Blonde –20 canciones, algunas en castellano–, grabado con presupuesto importante y promocionado con sustancia. Y..., ¿qué fue del Chup chup? Pues..., se mantiene Paco Loco; el amor por Bowie, la Velvet o Beatles; la libertad creativa y..., el sueño de que, algún día, el Sporting de Gijón gane la Liga.

Con la "Gerundina" a cuestas

RAIMUNDO AMADOR



Raimundo Amador es un tipo al que le cuelgas una guitarra del hombro –Gerundina se llama su preferida– y ya es feliz: media hora después habrá montado el follón a base de ritmos gitanos, chirridos a lo Jimi Hendrix o tristes sentimientos de blues. Y es que este gitano que conoció el rock con los payos lo mismo se marca un tango, que un reggae o un bolero. Y lo curioso y alucinante es que suena personal, que se reconoce su forma de interpretar.
Después de años y años de carretera en bandas diversas –incluida la mítica Veneno junto a su hermano y a Kiko–, ha descubierto recientemente que puede cantar y montárselo como solista; así que ya va por su segundo álbum como tal. Una doble entrega que bebe de las mismas fuentes: del flamenco mamado en la cuna ancestral gitana y del blues aprendido en noches y noches de juerga adolescente. El resto lo pone una guitarra cuyas cuerdas son rasgadas con pasión.

S.O.S.ware

Para que vuestras dudas sean resueltas, sólo tenéis que enviarnos una carta o e-mail en la que aparezcan los siguientes datos: NOMBRE, APELLIDOS, DOMICILIO, LOCALIDAD, PROVINCIA, ORDENADOR, PROGRAMA, PREGUNTA. Por favor, no olvidéis realizar vuestras preguntas siguiendo este esquema. Nos permitirá agilizar las respuestas y serán publicadas rápidamente.

DAY OF THE TENTACLE

¿Cómo se consigue la palanqueta del ladrón? ¿Cómo se puede entrar en la habitación del hombre que tiene el pestillo echado? ¿Cómo se consigue el oro y el vinagre? ¿Cómo se consigue el jabón? ¿Para qué sirve la planta de la entrada, el vómito del techo y el cartel de "se busca empleo"?

Jorge Juan Barroso. Alcorcón (Madrid)

El ladrón te dará la palanqueta a cambio de las llaves olvidadas en la cerradura de la puerta de la habitación del gordo. Para entrar en el cuarto de Dwayne debes entregarle la carta que Hoagie encontró en el buzón de la posada en el pasado. El oro se encuentra en la pluma de los padres de la patria –deberás hacerles huir antes taponando la chimenea con la manta– y para conseguir el vinagre Hoagie debe entregar el vino a Jefferson y hacer que en el futuro Laverne abra la cápsula del tiempo con el abrelatas. El jabón está en el carrito de la criada y para conseguirlo Hoagie debe deshacer la cama de Washington, tirar del cordón y robar el jabón mientras la criada trabaja. La planta no sirve para nada, el vómito permitirá a Laverne deshacerse del estúpido humano del tutú durante el concurso de mascotas y el cartel debe ser mostrado a Red Edison para que Hoagie pueda recoger la chaqueta del laboratorio.

¿Cómo coloco el embudo para que el doctor Fred pueda beber el café? ¿Cómo consigo la dentadura del caballo?

Miguel Sánchez. Alcorcón (Madrid)

Si ya has conseguido rescatar al doctor de la vigilancia de los agentes de hacienda lo único que debes hacer es conducir al doctor al laboratorio, colocarle el embudo en la boca y verter el café a través del embudo. El caballo dejará su dentadura en el vaso si consigues que se duerma leyéndole el libro de texto.

¿Cómo se coge el contrato del Dr. Fred? ¿Cómo se saca al hámster de la máquina de hielo?

Axel Núñez. San Sebastián de los Reyes (Madrid)

Debes llenar la taza del doctor Fred con café descafeinado para que caiga sonámbulo y se ponga a abrir y cerrar la caja fuerte. Ahora dirígete a la sala de los monitores, introduce la cinta en el vídeo para grabar la escena, rebobínala y reprodúcela a cámara lenta para poder anotar las tres cifras de la combinación de la caja fuerte donde se encuentra el contrato. Una vez disfrazada de tentáculo Laverne no debe tener ningún problema para sacar el hámster de la máquina, descongelarlo en el microondas y ponerle el suéter encogido.

¿Qué hay que hacer desde que ganas el concurso de humanos hasta que te dejan entrar en el reloj del laboratorio del doctor Fred?

Álvaro Sánchez. Béjar (Salamanca)

Regresa a la perrera, entrega la invitación ganada en el concurso al guardián, pulsa el interruptor del campo de fuerza y asusta a los Edison con el gato con apariencia de mofeta para que huyan y el tentáculo cazador abandone su lugar para intentar atraparles.

HARDWARE

Tengo dos ordenadores enlazados por medio de dos tarjetas de red –Compatibles NE2000–. El problema me surge cuando quiero jugar a juegos que no admiten ser ejecutados bajo WINDOWS ya que me sale error de "Protocolo IPX no presente". Quisiera saber qué puedo hacer para solucionarlo, y en caso de tener que comprar algún software quisiera que me aconsejárais alguno barato ya que sólo lo quiero para jugar. ¿ No puedo conseguir este protocolo de Internet? Gracias.

José Pablo. (e-mail)

Tu problema tiene difícil solución, ya que si utilizas Windows 3.1 o Windows 95, los mismos te cargan la red Windows que incluye este protocolo, pero sin embargo en MS-DOS no ocurre así, y por ello ese mensaje de error. Prueba a ejecutarlos en una ventana o sesión DOS desde el Windows que poseas, con ello conseguirás que el protocolo se encuentre cargado. Si esto no funciona, la verdad es que los diversos sistemas que te permitirían la construcción de una red en tu casa son poco económicos y este protocolo no es como el TCP/IP que se puede conseguir en Internet de forma gratuita.

Poseo un Pentium 120 Mhz con 16 Mb de RAM. Hace poco compré un modem de 33.600 bps –Zoltrix interno–. Mi duda es la siguiente: me conecto a Internet a través de Infovía. Mi proveedor es Arrakis. Pues bien, la máxima velocidad de conexión que consigo es a 28.800 bps. ¿Hay alguna forma de conseguir los 33.600 bps? ¿Es culpa de Infovía o del proveedor? ¿Qué diferencia tiene mi modem entonces con el de 28.800 bps?.

Fermín Cruz Mata. (e-mail)

La verdad es que de momento te va ha ser imposible conseguir la velocidad máxima de tu modem, ya que la culpa no es de Infovía ni de tu proveedor, sino que actualmente la red telefónica que existe en España, al estar compuesta por cable de cobre no pensado para transmisión de datos, tiene un ancho de banda máximo de 28.800 bps, que sólo se puede superar en casos particulares contratando una línea dedicada a telefónica –que será de fibra óptica con mayor ancho de banda– o incluso construyendo una RDSI –Red digital de servicios integrados–. La principal diferencia de tu modem con uno de 28.800 bps es que cuando se amplíe el ancho de banda de las lineas, podrás sacar provecho de la velocidad añadida.

SAM AND MAX HIT THE ROAD

No sé cómo se puede pasar al restaurante y tampoco sé qué hay que hacer con el pez de al lado del río del "Mundo del pescado".

Pablo Porcar. Barcelona

Debes hablar con el fakir para conseguir una llave doblada y utilizarla en el "Mundo del pescado" para aflojar las tuercas del gran pez de plástico. Cuando Sam y Max entren en el pez el soporte cederá y el pez comenzará a flotar en el río, el pescador corto de vista intentará pescarlo y gracias al helicóptero los dos amigos conseguirán llegar al restaurante giratorio, un lugar en el que lo único que conseguirán será un trozo de cuerda.

Me gustaría saber cómo desconectar la alarma de Bumpusville para coger el peluquín y también si se puede hacer algo con el androide de limpieza.

José Fermín (e-mail)

Debes coger el libro de la estantería con ayuda del recogedor de pelotas de golf unido a la mano de Jesse James, leerlo –es un manual de cibernética– y utilizar su información para reprogramar el androide de limpieza haciendo que Sam conecte las cinco clavijas de su cerebro. El androide se pondrá en marcha y hará saltar la alarma obligando al guardaespaldas a abandonar la vigilancia de la máquina de realidad virtual. Sin embargo, el peluquín sólo lo podrás conseguir más adelante utilizando una berenjena con la cara de Bumpus.

¿Dónde puedo encontrar el tapón del globo de nieve? ¿Qué tengo que hacer para que el yeti que hay en la puerta de la fiesta me deje entrar? ¿Cómo puedo abrir el baúl que hay en la habitación del hombre topo?

Francisco José Peinado. Valencia

El tapón que necesitas es el de la botella de vino, pero para sacarlo tendrás que conseguir que el fakir doble el punzón de hielo para convertirlo en una especie de sacacorchos. Para entrar en la fiesta dale la lima al yeti para calmar su dolor de pies y luego haz que Sam y Max se disfracen con ayuda del vestido de Trixie, el alquitrán, el pelo del mammouth y el peluquín de Bumpus. Que nosotros sepamos, ese baúl no se puede abrir.

Nuestra dirección es:
HOBBY PRESS S.A.
MICROMANÍA
C/ De los Ciruelos, 4
San Sebastián de Los Reyes
28700 Madrid.
No olvidéis incluir en el sobre la reseña
MICROMANÍA – S.O.S. WARE

También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón:
sosware.micromania@hobbypress.es





10 AÑOS DE EXPERIENCIA AVALAN NUESTRO COMPROMISO DE CALIDAD





La solución eficaz para una gestión ágil

El ordenador robusto pensado para resistir largas horas de trabajo continuo y facilitar el uso de los programas de gestión más frecuentes.
Dos opciones de micro para adaptarse mejor a sus necesidades.

- Caja Minitorre
- Placa 586 Opti-Viper PCI
- Controladora integrada, VRM
- Disco duro 1 Gb IDE
- Disquetera 3'5 1.44 Mb
- Memoria RAM 8 Mb EDO
- Tarjeta gráfica SVGA PCI 1 Mb ampl.
- Monitor 14" 0.28, Baja radiación, no entrelazado.
- Teclado y Ratón

INTEL PENTIUM 120
109.990
10.716 pta/mes

KIT MULTIMEDIA
CD ROM 8X + Tarjeta sonido 16 bit + Altavoces + micrófono

MICRO CYRIX 166+
114.990
11.203 pta/mes

HOME Mmedia

precios i.v.a. incluido

El equipo diseñado para toda la familia

Los programas multimedia, los deberes, las aficiones, los juegos de toda la familia, tienen en esta potente herramienta informática su mejor aliado y su mayor satisfacción.



- Caja Minitorre con frontal deslizante
- Microprocesador INTEL PENTIUM 120 certificado
- Placa Triton 437-VX 256 Caché B.P. con 2 zócalos DIMM
- Controladora integrada, VRM
- Disco duro 1,2 Gb IDE
- Disquetera 3'5 1.44 Mb
- Memoria RAM 16 Mb EDO
- Tarjeta gráfica SVGA Trident 9440 1 Mb ampl. 100% compatible VESA
- Monitor Goldstar 14" 0,28 MPRII
- CD ROM 8X
- Tarjeta de Sonido S.Blaster 16 V.E. PnP (No OEM)
- Teclado Windows 95, altavoces, micrófono y ratón

154.990
15.588 pta/mes

HOME GAME

precios i.v.a. incluido



Acelera todas tus emociones con el MMX

Tus juegos no volverán a ser los mismos gracias a los nuevos procesadores MMX de INTEL. Las animaciones en 3D, los sonidos y efectos, los vídeos y la música en una nueva dimensión desconocida que, sin duda, te impactará.

- Caja Minitorre con frontal deslizante
- Microprocesador INTEL PENTIUM MMX 166 certificado
- Placa Triton 437-VX 256 Caché B.P. con 2 zócalos DIMM
- Controladora integrada, VRM
- Disco duro 1,2 Gb IDE
- Disquetera 3'5 1.44 Mb
- Memoria RAM 16 Mb EDO
- Tarjeta gráfica SVGA S3 Virge-3D 2 Mb EDO ampl. 4 Mb
- Monitor Goldstar 14" 0,28 MPRII
- CD ROM 8X
- Tarjeta de Sonido S.Blaster 16 V.E. PnP (No OEM)
- Teclado Windows 95, altavoces, micrófono y ratón
- Por cortesía de INTEL *Rebel Moon Rising* y demos MMX

209.990
20.344 pta/mes

Adquiera su equipo con el Sistema Operativo de su elección ya instalado para su mayor comodidad. Los S.O. incluyen el manual, la licencia y sus discos o CD ROM.

10 TITULOS - 19 JUEGOS - MANUALES EN CASTELLANO



- Descent
- Dream Web
- Power Game II (Pack de 3 juegos)
- Russian 6 pack (Pack de 6 juegos)
- Ryder Cap
- Shanghai II
- The Greatest (Pack de 3 juegos)
- The Lost Vikings
- Troddlers
- Virtuoso

REGALO Centro Mail

LLEVATE ESTE PAQUETE DE JUEGOS AL COMPRAR CUALQUIER EQUIPO EN TU CENTRO MAIL

Amplía las opciones de tu «Tecnowave Home»

MICROPROCESADORES

Ampl. Micro de 120 a 133	+ 7.000
Ampl. Micro de 120 a 150	+15.000
Ampl. Micro de 120 a 166	+37.000
Ampl. Micro de 120 a 200	+72.000
Ampl. Micro MMX de 166 a 200	+35.000

DISCOS DUROS

Ampl. a 1,6 Gb IDE	+ 3.000
Ampl. a 2 Gb IDE	+10.000
Ampl. a 2,5 Gb IDE	+15.000
Caja extraible IDE	+ 5.000
Caja extraible SCSI	+ 6.000
ZIP 100 Mb SCSI int. OEM+contr.	+22.000

MEMORIAS

Ampl. de 16 Mb a 32 Mb	+13.000
Ampl. de 16 Mb a 64 Mb	+35.000
Ampl. de 16 Mb a 128 Mb	+70.000

PLACAS BASE

Ampl. Placa 430 HX (Triton III)	+ 4.500

TARJETAS DE SONIDO

De S.B.16 a S.B. 32 PnP + "Encarta 96"	+ 2.500
De S.B.16 a S.B. AWE 64 PnP	+18.000
De S.B.16 a Maxi Sound 64 PnP	+10.000

TARJETAS GRAFICAS

De Trident 9440 a:	
Nº 9 FX Vision 330	+12.000
Diamond Stealth 64	+ 8.000
S3-Trio 64V+ con MPEG	+ 2.000
S3-Virge 3D 2 Mb	+ 8.400
Matrox Millenium 2 Mb	+28.000
Matrox Mystique 2 Mb	+18.000
Matrox Mystique 4 Mb	+27.000
Ampl. 1 Mb Trident-Virge-Trio 64V+	+ 4.000
Ampl. 2 Mb Mystique	+ 7.500
Ampl. 2 Mb Millenium	+16.000

CD-ROM

Ampl. de 8X a 10X	+ 4.000
Ampl. de 8X a 12X	+ 8.000

MONITORES

Goldstar 14" Multimedia	+ 4.000
Goldstar 15"	+19.000
Goldstar 15" Multimedia	+23.000
Samsung 15" GLE	+24.500
Samsung 15 GLI	+34.000
Goldstar 17"	+68.000
Samsung 17" GLI	+80.000
Samsung 17" GLSI	+98.000

IMPRESORAS

HP Deskjet 690	**+43.990**
HP Deskjet 694	**+46.990**
HP Deskjet 820 Cxi	**+54.990**
HP Deskjet 870 Cxi	**+71.990**
HP Laserjet 5L	**+67.990**
Epson Stylus Color 200	**+31.990**
Epson Stylus Color 500	**+42.990**
Laser OKI Page 4W	**+49.990**

SOFTWARE

MS-DOS	+ 4.990
OS/2 Warp 4.0	+13.990
MS-DOS + Windows 3.11	+13.990
Windows 95 Release 2	+13.990
Works 4.0 (W95)	+ 5.500
Voice Type	+16.000
Microsoft Home Collection	+ 7.500

TECLADO

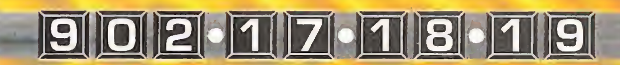
Teclado Mecánico Win´95	+ 1.000

CAJAS

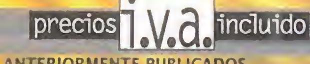
De Minitorre a Sobremesa	+ 4.000
De Minitorre a Semitorre	+ 5.000
De Minitorre a Torre	+ 8.000

OPCIÓN INTERNET

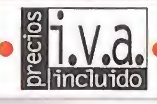
Modem 28,8 (OEM) + Conexión Internet *full time*	+ 15.000



Para tus pedidos telefónicos

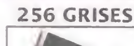


ESTOS PRECIOS SON VÁLIDOS SALVO ERROR TIPOGRÁFICO O FIN DE EXISTENCIAS Y ANULAN LOS ANTERIORMENTE PUBLICADOS.





ESCANNERS



256 GRISES



8.990

COLOR

OFERTA 16.990

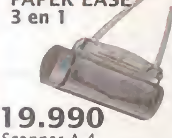
ESCANNER SOBREMESA COLOR



OFERTA 39.990

4800 DPI
Manual en castellano
2 años de garantía

PAPER EASE 3 en 1



19.990
Scanner A-4
Fotocopiadora • Fax
Alimentador 10 hojas
600 ppp • Grises

TRACKBALL 3.990

ALTAVOCES

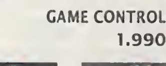


120 W 5.990
240 W 7.990
60 W 4.990

JOYSTICKS FIRESTORM



GAMESTICK 1.995



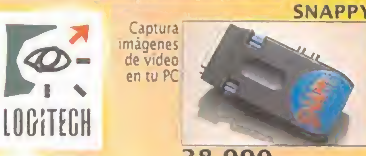
GAME CONTROL 1.990



INFRARED 1 JUGADOR 3.990



INFRARED 2 JUGADORES 5.490



Captura imágenes de video en tu PC

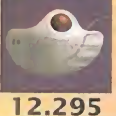
SNAPPY 38.990



SCANMAN COLOR 2000 22.990

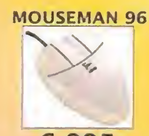


PAGESCAN COLOR PRO WINDOWS 95 38.990
CON ALIMENT. DE HOJAS 44.990



SURFMAN
El mando a distancia para moverse por Internet
12.490

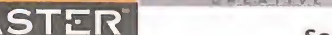
TRACKMAN MARBLE 12.295



MOUSEMAN 96 6.995

PILOT II SERIE 3.995





Sound BLASTER 16 Plug & Play

- Interface para unidades CD-ROM IDE
- Muestreo y reproducción estéreo en 8 y 16 bits desde 5 hasta 44,1 Khz
- Sintetizador de música OPL3 FM estéreo mejorado con 20 voces y 2 operadores o 11 voces y 4 operadores
- Entrada de línea estéreo, sonido CD estéreo, micrófono y MIDI/joystick
- Utilidades de DOS y Windows para el tratamiento de datos de audio y Software de síntesis de voz

14.990

Sound BLASTER 32 Plug & Play + Encarta 17.990

- Síntesis de tabla de forma de onda con capacidad polifónica de 32 notas y multitimbre de 16 voces.
- Síntesis de música estéreo de 20 voces compatible prácticamente con todos los programas multimedia.
- Soporte para Windows 95 y Plug & Play

SB AWE 64 Plug & Play: 31.990

Kit FAMILY CD 32 8X



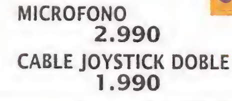
49.990

BLASTERKEYS (Piano MIDI)



22.990

Kit DISCOVERY CD 16 8X 34.990



MICROFONO 2.990

CABLE JOYSTICK DOBLE 1.990

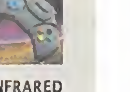
CABLE MIDI 3.990

JOYSTICKS















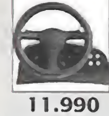




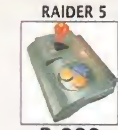


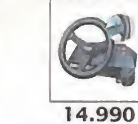




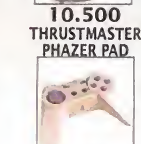




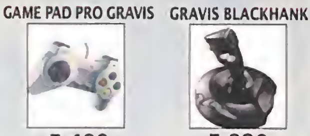




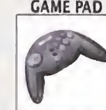
















ANALOG PRO GRAVIS 4.990	COMMAND PAD 2.895	FIRST RACER 11.990	GAME PAD PRO GRAVIS 5.490	GRAVIS BLACKHANK 5.990
MEGA PAD XII 3.595	MULTI SYSTEM 14.995	PC ACTION PAD 1.990	PC MASTER PAD 2.990	PHANTOM 2+ 2.990
PHANTOM 2 PRO 3.990	PYTHON 5 1.995	RAIDER 5 2.990	SIDEWINDER 3D PRO 10.500	SIDEWINDER GAME PAD 7.500
SUPER FIGHTER PAD 3.295	THRUSTMASTER FORMULA T-2 21.990	THRUSTMASTER GRAND PRIX 1 14.990	THRUSTMASTER PHAZER PAD 9.990	THRUSTMASTER X FIGHTER 9.990
VOLANTE+PEDALES PER4MER 9.990	THUNDERPAD 2.795	WINGMAN EXTREME 7.995	WINGMAN LIGHT 3.750	WINGMAN WARRIOR 12.490

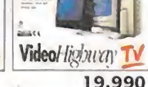


RATON INALÁMBRICO 4.990

SCANMATE COLOR DELUXE OFERTA 19.990

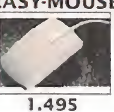


VIDEO HIGHWAY TV
Convierte tu PC en un TV para ver tus programas favoritos.



19.990

EASY-MOUSE 1.495



TRACK BALL 3.990

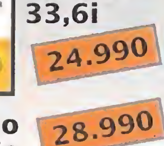
COLOR PAGE-CS 49.990

EASY PAINTER
Tableta doméstica de dibujo
14.990



VARIOS

MODEMS



Supra Interno 33,6i 24.990

Supra Externo 33,6e 28.990



Conexión a Internet

JAZ IOMEGA

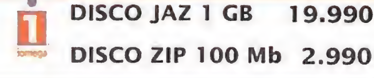
Ahora ya dispones de la capacidad de almacenar todo 1 GB



SCSI interno 79.990
SCSI externo 89.990

Zip externo
- Paralelo
- SCSI
32.990

Zip interno SCSI + controladora 29.990



DISCO JAZ 1 GB 19.990
DISCO ZIP 100 Mb 2.990

... y toda una selección de componentes

PLACA
- Pentium Triton VX Caché 256 B.P. 19.990
- Pentium 430 HX (Triton III) 24.990
- INTEL 430 HX Tucson (en caja) 34.990
- Pentium Pro Venus (en caja) 59.990

CONTROLADORA
- ISA 2FDD/2HDD/2S/IP/IG 2.490
- SCSI Adaptec 1505 ISA 9.990
- SCSI Adaptec 1522 ISA 14.990
- SCSI Adaptec 2940 PCI 32.990
- SCSI Adaptec 2940 PCI UW 49.990

DISCO DURO
- 1,2 Gb IDE 34.990
- 1,6 Gb IDE 37.990
- 2 Gb IDE 44.990
- 2,5 Gb IDE 49.990
- 2,5 Gb IDE BigFoot 39.990

MICRO EN CAJA
- INTEL PENTIUM 120 Mhz 24.990
- INTEL PENTIUM 133 Mhz 31.990
- INTEL PENTIUM 150 Mhz 39.990
- INTEL PENTIUM 166 Mhz 59.990
- INTEL PENTIUM 200 Mhz 99.990
- INTEL PENTIUM PRO 200 109.990
- INTEL PENTIUM MMX 166 79.990
- INTEL PENTIUM MMX 200 114.990

TECLADO
- Teclado Win95 2.990
- Teclado mecánico Win95 3.990

MEMORIA
- SIMM 1Mb 30 contactos 3.990
- SIMM 4Mb 72 contactos 2.990
- SIMM 4Mb 72 contactos EDO 2.990
- SIMM 8Mb 72 contactos 5.990
- SIMM 8Mb 72 contactos EDO 5.990
- SIMM 16Mb 72 contactos 13.990
- SIMM 16Mb 72 contactos EDO 13.990
- SIMM 32Mb 72 contactos 27.990
- SIMM 32Mb 72 contactos EDO 27.990
- Burst Pipeline 256Kb 3.990
- Burst Pipeline 512Kb 7.990
- Memoria 1 Mb SVGA 50 ns 4.990

TARJETA GRÁFICA SVGA BUS PCI
- Trident 9440 1 Mb ampliable 5.990
- S3 TRIO 64 V+ con MPEG 8.990
- S3 Virge 3D 2 Mb EDO 14.990
- Diamond Stealth 64 DRAM 14.990
- Number 9 FX Vision 330 18.990
- Number 9 FX Reality 332 29.990
- Number 9 FX Reality 772 34.990
- Matrox Millenium 2Mb ampliables 35.990
- Matrox Mystique 2Mb ampl. 4 Mb 24.990
- Matrox Mystique 4Mb 34.990
- Matrox Millenium 4Mb ampl. 8Mb 49.990

MONITOR
Todos reunen los siguientes requisitos: 0,28 reales, baja radiación, no entrelazados, sistema de ahorro de energía.
- GOLDSTAR 14" Autoscan 36.990
- GOLDSTAR 14" Multimedia 41.990
- GOLDSTAR 15" Antirreflejos, Autosc., OSD 54.990
- SAMSUNG 15" GLe 59.990
- SAMSUNG 15" GLi 69.990
- EIZO 15" 89.990
- GOLDSTAR 17" Res. 1280x1024, Pantalla plana 99.990
- SAMSUNG 17" GLi 114.990
- SAMSUNG 17" GLsi 0,26 134.990

CD ROM
- IDE 8X 15.990
- IDE 10X 19.990
- IDE 12X 24.990
- SCSI 14X 44.990

DISQUETERA
- Sony 3,5" 1,44Mb 3.990

VENTILADOR
- Ventilador PENTIUM 990
- Ventilador PENTIUM PRO 4.990

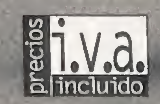
CAJA
- Minitorre 7.990
- Sobremesa 11.990
- Semitorre 12.990
- Torre 15.990
- Caja Torre ATX 24.990

902·17·18·19 Para tus pedidos telefónicos

PRECIOS VÁLIDOS HASTA EL 31/03/97 SALVO ERROR TIPOGRÁFICO O FIN DE EXISTENCIAS. ESTOS PRECIOS ANULAN A LOS ANTERIORES

NUEVOS CENTRO MAIL

Para incorporarte a nuestra red nacional contacta con nuestro Departamento de Franquicias. Tf. (91) 380 28 92

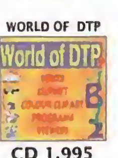
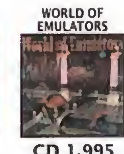


SHAREWARE



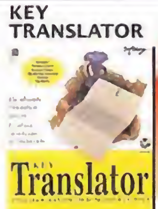



- BOARD & STRATEGY ACTION — CD 1.995
- CASINO & CAR ACTION — CD 1.995
- CLASSIC ACTION — CD 1.995
- FIGHTHING ACTION — CD 1.995
- RACING ACTION — CD 1.995
- SPORT ACTION — CD 1.995

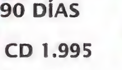




- WORLD OF DTP — CD 1.995
- WORLD OF EMULATORS — CD 1.995
- WORLD OF FONTS & ICONS — CD 1.995
- WORLD OF INTERNET — CD 1.995
- WORLD OF MORPH — CD 1.995
- WORLD OF WIN' 95 CLIPART — CD 1.995

IDIOMAS



KEY TRANSLATOR — CD 5.495

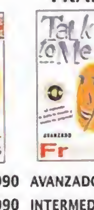


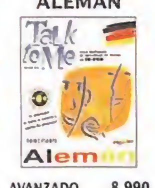

- INGLÉS COMERCIAL EN 90 DÍAS — CD 1.995
- INGLÉS EN 90 DÍAS — CD 1.995

ENGLISH +

INICIACIÓN	4.990
BÁSICO 1	7.990
INTERMEDIO	7.990
AVANZADO	7.990
NEGOCIOS	12.990

Todos en formato CD

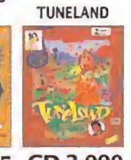


TALK TO ME INGLÉS		TALK TO ME FRANCÉS		TALK TO ME ALEMÁN	
AVANZADO	8.990	AVANZADO	8.990	AVANZADO	8.990
INTERMEDIO	7.990	INTERMEDIO	7.990	INTERMEDIO	7.990
PRINCIPIANTE	4.990	PRINCIPIANTE	6.990	PRINCIPIANTE	6.990

EDUCATIVOS





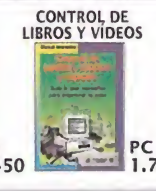

- LIBRO ANIMADO REY LEÓN — CD 6.495
- T. DE JUEGOS ALADDIN — CD 6.495
- L. ANIMADO POCAHONTAS — CD 6.495
- T. DE JUEGOS EL REY LEÓN — CD 6.495
- EST. GRÁF. MICKEY / EST. GRAF. REY LEÓN — PC 5.950 C/U
- ADVENTURES IN FAIRYLAND — CD 2.990
- KIYEKO Y LOS LADRONES — CD 3.495
- TUNELAND — CD 2.990




- TWINS IN TROUBLE — CD 2.990
- UPSIDE TOWN — CD 2.990
- EL JOROBADO DE NOTREDAME — CD 6.495
- PAYUTA Y EL DIOS DE LA TEMPESTAD — CD 6.995
- LA CIUDAD MÁGICA — CD 3.995
- LAS TRAVESURAS DE LAS RATITAS VERDES — CD 3.995
- LAS TRES MELLIZAS — CD 4.995

VARIOS



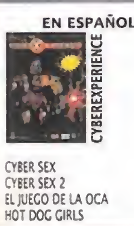





- HORÓSCOPO Y TAROT — CD 2.245
- MTV UNPLUGGED — CD 5.450
- CONTROL DE LIBROS Y VIDEOS — PC 1.795
- PC BONOLOTO — PC 1.795
- PC QUINIELAS 2.1 — PC 1.795

ADULTOS

EN ESPAÑOL



CYBEREXPERIENCE 4990

CYBER SEX	2795
CYBER SEX 2	2795
EL JUEGO DE LA OCA	2495
HOT DOG GIRLS	3990
LOVE PYRAMID	2495
MEMORY STRIP 1	1995
MEMORY STRIP 2	1995
SEX CASTEL	1995
SEX MOTEL	1995
SEX-SOFT	2795
SEXY ZAPPING	2995
UP & DOWN LOVE	1995

OFERTAS

BLACK PENETRATION	1995
CITY OF SIN	1995
CLIMAX	1995
DEEP INSIDE	1995
LA VERDADERA HISTORIA DE POCAHONTAS	2.995
NICE BUT NAUGHTY	1995
ORAL ACTION	1995
SWEET JUICES	1995
PARTY TIME	1995
RED HOT	1995
WET DREAMS	1995
WIDE OPEN	1995

MANGA

ADVENTURE KID	3990
LA BLUE GIRL VOL. 1	3990

PACKS

MACHINE 6 PACK **6.990**
MACHINE 6 PACK (2) **6.990**
VCA 6 PACK **5.990**

OBRAS DE CONSULTA






- CINEMANÍA' 97 — CD 7.495
- ENCARTA' 97 — CD 14.900

¡YA VIENE ENCARTA 97 EN CASTELLANO!
Promocion Especial
Introducción Versión en Inglés con Actualización Gratis al Castellano enviando la tarjeta de registro incluida en el producto antes del 28 de febrero de 1997 *
**Envios a partir de esa fecha.*

- ENCARTA' 97 ATLAS MUNDIAL — CD 14.900
- GALERÍA DE ARTE — CD 8.900




- LA EDAD DE ORO DEL POP ESPAÑOL — CD 4.445
- LA OBRA DE GOYA — CD 4.450
- LA OBRA DE VELÁZQUEZ — CD 4.450
- ENC. DE PINTURA LAFFONT — CD 9.990
- LEONARDO DA VINCI — CD 7.990
- LE LOUVRE — CD 4.990

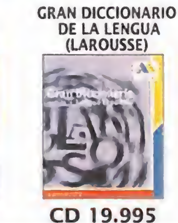


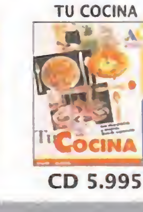


- DICCIONARIO ENC. FUTURA — CD 11.900
- ENCICLOPEDIA SALVAT — CD 17.990
- ENCICLO AVENTURA — CD 7.995
- AVES — CD 9.900
- FELINOS — CD 9.900
- GUÍA DEL SEXO — CD 12.990



- ATLAS DEL MUNDO — CD 12.990
- COMO FUNCIONAN LAS COSAS — CD 12.990
- EL CUERPO HUMANO — CD 12.990
- MI PRIMER DICCIONARIO — CD 12.990
- ENCICLOPEDIA DE LA CIENCIA — CD 12.990
- ENCI. DE LA NATURALEZA — CD 12.990
- HISTORIA DEL MUNDO — CD 12.990

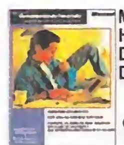
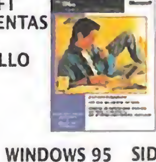
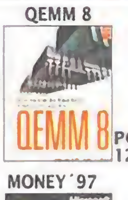
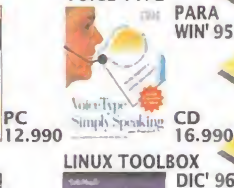





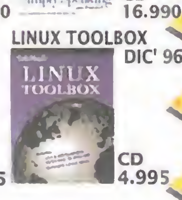



- ENCICLOPEDIA MULT. PLANETA — CD 19.995
- GRAN DICCIONARIO DE LA LENGUA (LAROUSSE) — CD 19.995
- TU COCINA — CD 5.995
- LOS MAMIFEROS — CD 9.995
- GRAN HISTORIA DE LA HUMANIDAD — CD 3.995

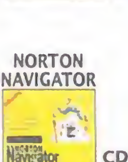
UTILIDADES

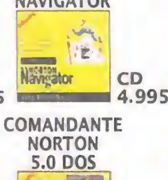
- MICROSOFT HERRAMIENTAS DE DESARROLLO — CD 15.995
- OFFICE PARA ESTUDIANTES — CD 15.995
  No contiene software, es necesario enviar a Microsoft la licencia, junto con el carnet de estudiante para obtener el programa.
- QEMM 8 — PC 12.990
- VOICE TYPE PARA WIN' 95 — CD 16.990




- INTERNET EXPLORER STARTER KIT — CD 4.900
- WINDOWS 95 — CD 16.900 / PC 16.900
- SIDEKICK '95 — PC 7.995
- MONEY '97 — CD 4.895
- LINUX TOOLBOX DIC' 96 — CD 4.995



- MAGNA RAM' 97 — CD 8.495
- DESIGNER 3.1 — CD 4.995
- GRAPHICS WORKS — CD 2.995
- WINFAX LITE 3.0 — CD 1.995
- NORTON NAVIGATOR — CD 4.995




- PC TOOLS 9.0 PRO DOS — CD 4.995
- PC TOOLS 2.0 WIN. — CD 4.995
- NORTON ANTIVIRUS 3.0 DOS — CD 2.995
- NORTON ANTIVIRUS 3.0 1997 — CD 3.995
- COMANDANTE NORTON 5.0 DOS — CD 4.995

PRECIOS VÁLIDOS HASTA EL 31/03/97 SALVO ERROR TIPOGRÁFICO O FIN DE EXISTENCIAS Y ANULAN LOS ANTERIORES

aventuras gráficas

BROKEN SWORD



Lo que parecían unas inocentes vacaciones en París empujan, sin querer, al joven americano George Stobbart a una misteriosa y forzosa escapada que podría cambiar su destino. Como George, estás atrapado en una intrigante trama en la que descubrirás una siniestra confabulación que podría poner el mundo al revés.

CD 7.495 — 486, 8 Mb, SVGA

MUNDO DISCO II



El problema de las vacaciones, es que algunos lugares pueden ser muy pintorescos... El transporte público es muy primitivo, y los nativos cuelgan de los sitios más extraños, la comida puede ser asquerosa...Entonces aparece una chica y parece que la cosa va mejor, hasta que aparece el padre y un viejo amigo de éste... Descubre cómo acaba la historia en este fantástico juego lleno de aventuras.

CD 7.495 — 486, 8 Mb, SVGA

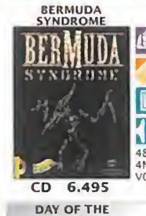
TOONSTRUCK



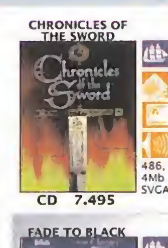
En una noche de falta total de inspiración creativa en su trabajo como animador, un inesperado accidente transporta a Drew Blanc a un mundo de dibujos animados habitado por sus propias creaciones y otros muchos peores. Descubre esta magnífica combinación de acción y animación...

CD 7.495 — 486, 8 Mb, SVGA

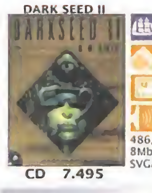


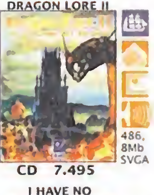





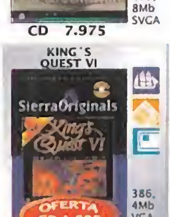




























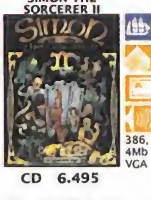










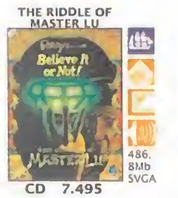
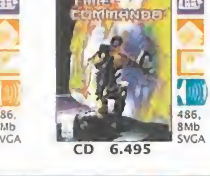
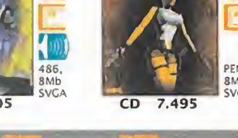












3 SKULLS OF THE TOLTECS	486, 8Mb SVGA	CD 7.495
ALONE IN THE DARK 3	386, 4Mb VGA	OFERTA CD 2.995
BERMUDA SYNDROME	486, 4Mb VGA	CD 6.495
BIOFORGE	486, 8Mb VGA	OFERTA CD 2.990
BLUE ICE	486, 4Mb SVGA	CD 6.495
BURIED IN TIME	486, 8Mb SVGA	CD 6.495
CHRONICLES OF THE SWORD	486, 4Mb VGA	CD 7.495
CLANDESTINY		CD CONS.
COMMANDER BLOOD	386, 2Mb VGA	OFERTA CD 2.995
CYBERIA 2	486, 8Mb SVGA	CD 4.895
DARK SEED II	486, 8Mb SVGA	CD 7.495
DAY OF THE TENTACLE	386, 1Mb VGA	OFERTA CD 2.495
DRAGON LORE II	486, 8Mb SVGA	CD 7.495
EL SECRETO DEL TEMPLARIO	486, 8Mb VGA	CD 7.495
FABLE	486, 8Mb SVGA	CD 6.995
FADE TO BLACK	486, 4Mb VGA	OFERTA CD 2.990
GABRIEL KNIGHT 2	486, 8Mb SVGA	CD 7.975
GENE MACHINE	486, 8Mb SVGA	CD 6.795
GOBLIINS 1 & 2	386, 1Mb VGA	OFERTA CD 1.995
GOBLIINS 3	386, 1Mb VGA	OFERTA CD 1.995
HARVESTER	486, 8Mb VGA	CD 7.495
I HAVE NO MOUTH	486, 4Mb VGA	CD 7.495
INCA	386, 4Mb VGA	OFERTA CD 1.995
INDY FATE OF ATLANTIS	386, 1Mb VGA	OFERTA CD 2.495
INFERNO	386, 4Mb VGA	OFERTA CD 1.995
KING'S QUEST VI	386, 4Mb VGA	OFERTA CD 1.995
KING'S QUEST VII	386, 4Mb SVGA	OFERTA CD 3.995
KYRANDIA	386, 4Mb VGA	OFERTA CD 1.995
KYRANDIA 3	386, 4Mb VGA	OFERTA CD 1.990
LARRY V	386, 4Mb VGA	OFERTA CD 1.995
LARRY VI	386, 4Mb VGA	OFERTA CD 1.995
LARRY VII	486, 8Mb SVGA	CD 7.495
LIGHTHOUSE	486, 8Mb SVGA	CD 8.495
LITTLE BIG ADVENTURE	486, 4Mb SVGA	OFERTA CD 2.990
LOS JUSTICIEROS	486, 4Mb VGA	CD 2.795
LOST EDEN	486, 4Mb SVGA	OFERTA CD 1.990
MASTER OF DIMENSION	Windows 95	CD 7.495
MISSION CRITICAL	486, 4Mb SVGA	OFERTA CD 1.995
MONKEY ISLAND	386, 1Mb VGA	OFERTA CD 2.495
MONKEY ISLAND 2	386, 1Mb VGA	OFERTA CD 2.495
MUMMY	486, 8Mb VGA	CD 6.895
MUNDO DISCO ARGENTUM	486, 4Mb VGA	OFERTA CD 2.990
NOCTROPOLIS	386, 4Mb VGA	OFERTA CD 2.990
ORION CONSPIRACY	386, 4Mb SVGA	OFERTA CD 2.495
PANIC IN THE PARK	486, 8Mb SVGA	OFERTA CD 4.995
PHANTASMAGORIA II	Windows 95	CD 8.495
POLICE QUEST 4	386, 4Mb VGA	OFERTA CD 3.190
RIPPER	486, 8Mb SVGA	CD 7.495
SAM & MAX HIT THE ROAD	386, 4Mb VGA	OFERTA CD 2.495
SHADOW OF THE COMET	386, 2Mb VGA	OFERTA CD 2.995
SHERLOCK HOLMES I	386, 4Mb VGA	OFERTA CD 2.990
SHERLOCK HOLMES II	486, 8Mb SVGA	CD 6.495
SHIVERS	486, 8Mb SVGA	OFERTA CD 3.190
SIMON THE SORCERER II	486, 4Mb VGA	CD 6.495
SPACE QUEST 6	486, 8Mb SVGA	CD 6.995
SPACE QUEST I	286, 1Mb VGA	OFERTA CD 1.995
SPACE QUEST V	386, 4Mb VGA	OFERTA CD 1.995
SPYCRAFT	486, 8Mb SVGA	OFERTA CD 2.995
TERRATOPIA	486, 8Mb SVGA	CD 6.495
THE 11TH HOUR	486, 8Mb SVGA	OFERTA CD 1.990
THE 7TH GUEST	386, 4Mb SVGA	OFERTA CD 1.990
THE DIG	486, 8Mb VGA	CD 6.495
THE NEVERHOOD	Windows 95	CD 8.495
THE RIDDLE OF MASTER LU	486, 8Mb SVGA	CD 7.495
TIME COMMANDO	486, 8Mb SVGA	CD 6.495
TOMB RAIDER	PENT, 8Mb SVGA	CD 7.495
TOUCHÉ: FIFTH MUSKETEER	386, 4Mb SVGA	CD 6.995
URBAN RUNNER	486, 8Mb SVGA	CD 8.495
VERSALLES	486, 8Mb SVGA	CD 7.495
VIRTUAL CORPORATION	Windows 95	CD 7.990
WOLF	386, 1Mb VGA	OFERTA CD 2.995
ZORK NEMESIS	486, 8Mb SVGA	OFERTA CD 3.995

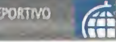

MANUAL ESPAÑOL

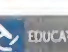
VOCES ESPAÑOL


PANTALLA ESPAÑOL


MANUAL INGLÉS


VOCES INGLÉS


PANTALLA INGLÉS

AVENTURA GRÁFICA

DEPORTIVO


DIVULGACIÓN
EDUCATIVO

ERÓTICO



estrategia rol • mesa

ATMOSFEAR



El más alucinante torneo entre múltiples jugadores, en el que la suerte y habilidad es tan importante como utilizar la estrategia. cada juego es una experiencia única, velocidad, suspense,gráficos asombrosos...

486, 4 Mb, SVGA

CD 2.795

COMMAND & CONQUER: RED ALERT



Los oscuros experimentos han alterado permanentemente el tiempo, ¿o no lo han hecho?. Ahora los tanques soviéticos destrozan una ciudad detrás de otra mientras los aliados bombardean las bases... Descubre éste explosivo juego de estrategia que pone el destino en tus manos.

486, 8 Mb, VGA

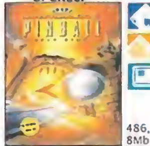
CD 6.795

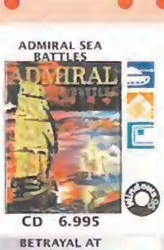
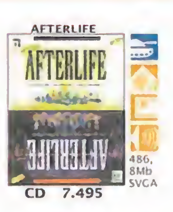
DIABLO

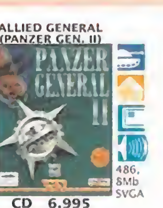


Acción, emoción, aventura y rol. Todo mezclado en una apasionante aventura que convierte "Diablo" en un juego casi imprescindible. Contiene más de 200 criaturas a las que se ha dotado de inteligencia artificial, lleno de mazmorras...Ahora sólo nos queda esperar y preperarnos para todo porque, ¡El infierno nos espera!.

CD 8.495

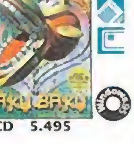






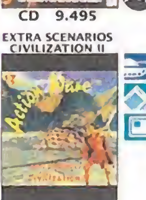


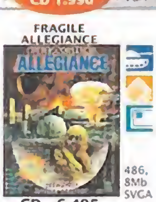



















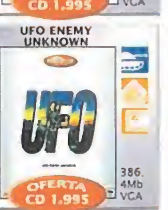
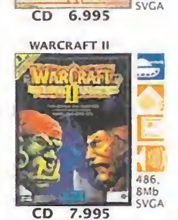








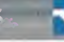
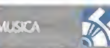







- 3D ULTRA PINBALL 2: CREEP — 486, 8Mb SVGA — CD 5.995
- A-TRAIN — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 1.995
- ABSOLUTE PINBALL — 486, 4Mb VGA — CD 6.995
- ADMIRAL SEA BATTLES — CD 6.995
- AFTERLIFE — 486, 8Mb SVGA — CD 7.495
- AGE OF RIFLES — 486, 8Mb SVGA — CD 6.495
- ALLIED GENERAL (PANZER GEN. II) — 486, 8Mb SVGA — CD 6.995
- ARE YOU READY & ALERT — CD 3.995
- AZRAEL'S TEAR — 486, 8Mb SVGA — OFERTA CD 3.495
- BAKU BAKU ANIMAL — CD 5.495
- BATTLE BUGS — 386, 2Mb VGA — OFERTA CD 3.190
- BATTLEGROUND WATERLOO — CD CONS.
- BETRAYAL AT KRONDOR — 486, 4Mb VGA — OFERTA CD 1.995
- BIRTHRIGHT — CD 7.450
- CAESAR II — 486, 8Mb SVGA — CD 8.495
- CD DOMINÓ — 386, 1Mb VGA — CD 2.245
- CD MUS — 386, 1Mb VGA — CD 2.245
- CHESSMASTER 5000 — CD 7.495
- CIVIL WAR — 486, 8Mb SVGA — CD 7.495
- CIVILIZATION II — CD 7.995
- CLOSE COMBAT — 486, 8Mb SVGA — CD 9.495
- COBRA MISSION — 286, 1Mb VGA — OFERTA PC 2.995
- COLONIZATION — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 3.495
- COMMAND & CONQUER — 486, 4Mb VGA — OFERTA CD 1.990
- CREATURES — CD 6.495
- CYBER STORM — CD 7.495
- DESTINY — 486, 8Mb SVGA — CD 8.495
- DUNGEON MASTER II — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 1.995
- ELDER SCROLLS: DAGGERFALL — 486, 8Mb VGA — CD 7.495
- EXTRA SCENARIOS CIVILIZATION II — CD 1.495
- FANTASY GENERAL — 386, 8Mb SVGA — CD 6.995
- FIELDS OF GLORY — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 1.995
- FRAGILE ALLEGIANCE — 486, 8Mb SVGA — CD 6.495
- FULL TILT 2 — CD CONS.
- GENDER WARS — 486, 8Mb VGA — CD 7.495
- GENE WARS — 486, 8Mb SVGA — CD 6.495
- HEROES OF MIGHT & MAGIC II — CD CONS.
- LANDS OF LORE — 386, 2Mb VGA — OFERTA CD 1.990
- LORDS OF THE REALM II — 486, 8Mb SVGA — CD 7.495
- MASTER OF ORION 2 — CD CONS.
- MAX — 486, 8Mb SVGA — CD 6.495
- MILLENIA — OFERTA CD 2.990
- MORE WAR (ESC. WARCRAFT II) — 386, 8Mb VGA — CD 4.500
- OUTPOST — 486, 8Mb VGA — OFERTA CD 1.995
- PC TUTE — 386, 1Mb VGA — PC 2.195
- PINBALL CONSTRUCTION KIT — 486, 8Mb SVGA — CD 7.995
- POWER CHESS — CD 7.495
- RAMA — CD 8.495
- SAFE CRACKER — CD CONS.
- SETTLERS II — 486, 8Mb SVGA — CD 5.495
- SIM ANT — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 1.995
- SIM CITY — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 1.995
- SIM COPTER — CD 7.495
- SIM EARTH — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 1.995
- SIM FARM — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 1.995
- STAR GENERAL — 486, 8Mb SVGA — CD 7.495
- STEEL PANTHERS II: MODERN — 486, 8Mb SVGA — CD 6.995
- STONEKEEP — 486, 8Mb VGA — CD 7.995
- STRIP POKER — 486, 4Mb VGA — OFERTA CD 2.995
- SYNDICATE WARS — 486, 8Mb SVGA — CD 6.495
- THEME PARK — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 2.990
- TILT — 486, 8Mb VGA — OFERTA CD 1.990
- TRANSPORT TYCOON — 386, 4Mb SVGA — OFERTA CD 3.495
- UFO ENEMY UNKNOWN — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 1.995
- W! ZONE — CD 3.750
- WARCRAFT II — 486, 8Mb SVGA — CD 7.995
- WARHAMMER — PENT. 8Mb SVGA — CD 7.495
- WARWIND — CD 7.495
- WOODEN SHIPS & IRON MEN — 486 8Mb SVGA — CD 5.850
- WORMS INUTED — 386 8Mb VGA — CD 5.495
- Z — 486, 8Mb VGA — CD 5.495
- Z PLATINUM — 486 8Mb VGA — CD 6.795

 ESTRATEGIA  IDIOMAS  INTELIGENCIA   JUEGOS DE MESA   LUCHA  PACK  PLATAFORMAS   ROL  ARCADE  SIMULADORES  MUSICA  SHAREWARE  UTILIDADES 

CENTRO MAIL

TENEMOS MUCHOS JUEGOS PARA TI A LOS MEJORES PRECIOS

deportivos lucha

FIFA '97



PENT, 8Mb, SVGA

Fifa vuelve con nuevas tecnologías gráficas y de animación: Motion Blending para dar forma a los polígonos y 3D+ para ofrecer un movimiento más relista. Juegue en red hasta con 20 jugadores y demuestre que es el mejor jugando al fútbol. Más de 200 equipos de ligas nacionales y más de 35 ligas nacionales para ofrecer todo el mundo del fútbol en un sólo CD.

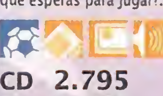
CD 5.895



PC FUTBOL 5.0



Te presentamos el mejor simulador de futbol de la historia: perspectiva 3D, terreno de juego virtual y cámara móvil, para seguir la jugada desde el ángulo que quieras. Se nota su base de datos, el Manager, al que no falta de nada para ser como la vida misma, se nota en todos sus detalles... ¿A qué esperas para jugar?.



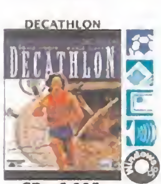
CD 2.795
PC 2.795

SEGA RALLY

SEGA continua con su política de sacar al mercado en PC sus éxitos. Ahora le toca a SEGA RALLY, el magnifico juego de carreras de coches en el que podeis controlar uno de los prototipos que fesionales en los rallyes a través de peligroso circuitos. ¡No te lo puedes perder!.



CD 7.495





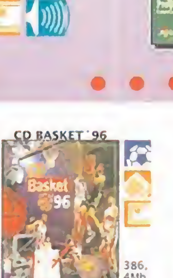




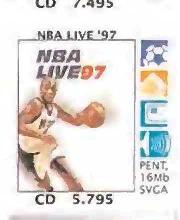


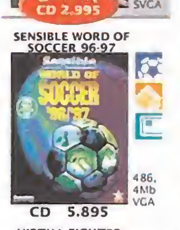


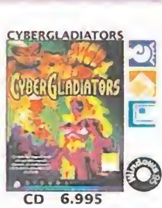




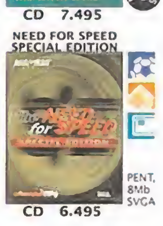
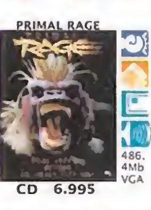






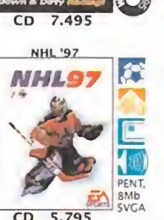




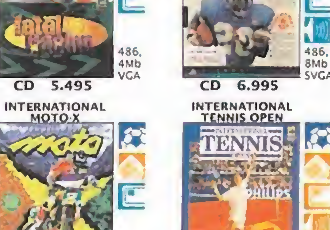




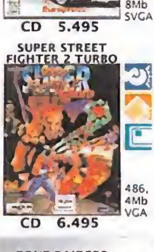














Título	Requisitos	Precio
3DO GAMES: DECATHLON	Windows	CD 5.495
ACTUA SOCCER	486, 4Mb VGA	OFERTA CD 1.990
AL UNSER, JR.	Windows	OFERTA CD 2.995
CD BASKET '96	386, 4Mb VGA	CD 4.495
CHAMPIONSHIP MANAGER 2	486, 8Mb SVGA	CD 6.495
CYBERGLADIATORS	Windows	CD 6.995
DAVIS CUP TENNIS	486, 8Mb SVGA	CD 6.995
DAYTONA USA	Windows	CD 7.495
DEATH RALLY	486, 8Mb VGA	CD 3.895
DECATHLON	Windows	CD 6.995
DESTRUCTION DERBY 2	PENT, 8Mb SVGA	CD 7.495
EUROCOPA '96	386, 4Mb VGA	CD 1.995 • PC 1.995
EURO '96 ENGLAND	486, 8Mb VGA	CD 5.495
EXTRA TRACKS NEED FOR SPEED		CD 1.495
F1 GRAND PRIX 2	486, 8Mb VGA	CD 7.995
F1 MANAGER	486, 8Mb SVGA	CD 5.495
FATAL RACING	486, 4Mb VGA	CD 5.495
FOOTBAL PRO '96	486, 8Mb SVGA	CD 6.995
FX FIGHTER	486, 4Mb VGA	OFERTA CD 2.990
FX FIGHTER TURBO	Windows	CD 5.495
GRAND PRIX MANAGER 2	486, 8Mb SVGA	CD 7.995
GREG NORMAN GOLF	486, 8Mb SVGA	CD 6.995
HOLE IN ONE	386, 4Mb VGA	OFERTA CD 1.495
HYPERBLADE	Windows	CD 7.995
INDY CAR RACING 2	486, 8Mb VGA	OFERTA CD 2.995
INTERNATIONAL MOTO-X	486, 4Mb VGA	CD 6.495
INTERNATIONAL TENNIS OPEN	386, 1Mb VGA	CD 6.995
LINKS LS	486 16Mb SVGA	CD 8.495
MADDEN '97	PENT, 8Mb SVGA	CD 5.795
MANIC KARTS	486, 8Mb SVGA	OFERTA CD 1.990
MEGARACE 2	486, 8Mb SVGA	CD 6.995
MICROSOFT FUTBOL	Windows	CD 7.495
MICROSOFT GOLF 3.0	Windows	CD 7.495
MONSTER TRUCK MADNESS	Windows	CD 7.495
MORTAL KOMBAT 1 & 2	486, 8Mb VGA	CD 4.895
MORTAL KOMBAT 3	486, 8Mb VGA	CD 6.995
NASCAR RACING II	486, 16Mb VGA	CD 7.495
NBA FULL COURT PRESS	Windows	CD 7.495
NBA HANG TIME	486, 4Mb VGA	CD CONS.
NBA JAM TOURNAMENT ED.	486, 8Mb SVGA	OFERTA CD 2.990
NBA LIVE '97	PENT, 16Mb SVGA	CD 5.795
NEED FOR SPEED SPECIAL EDITION	PENT, 8Mb SVGA	CD 6.495
NHL '97	PENT, 8Mb SVGA	CD 5.795
OLYMPIC GAMES	486, 8Mb VGA	CD 5.495
OLYMPIC SOCCER	PENT, 8 Mb VGA	CD 5.495
ONE MUST FALL	386, 4Mb VGA	OFERTA CD 1.990
ONSIDE	486, 8Mb VGA	CD 6.495
POWER F1	486, 8Mb SVGA	CD 7.495
PRAY FOR DEATH	486, 4Mb VGA	CD 3.895
PRESIDENTE	486, 8Mb SVGA	OFERTA CD 2.995
PRIMAL RAGE	486, 8Mb VGA	CD 6.995
RACE MANIA	386, 4Mb VGA	CD 5.495
RALLY	386, 4Mb VGA	OFERTA CD 1.995
RALLY CHAMPIONSHIP	486, 8Mb SVGA	CD 5.495
RISE 2 THE RESURRECTION	486, 4Mb VGA	CD 7.495
ROAD RASH	Windows	CD 5.795
SCORCHER		CD CONS.
SCREAMER 2	PENT, 8Mb SVGA	CD 5.495
SENSIBLE WORD OF SOCCER 96-97	486, 4Mb VGA	CD 5.895
STREET RACER		CD 5.495
STRIKER '96	486, 4Mb VGA	CD 6.495
SUPER STREET FIGHTER 2	486, 4Mb VGA	CD 5.900
SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO	486, 4Mb VGA	CD 6.495
TNN '96	386, 4Mb SVGA	CD 6.495
TOSHINDEN	486, 8Mb VGA	CD 6.495
TRACK ATTACK	486, 8Mb SVGA	CD 6.995
ULTIMATE SOCCER MANAGER II	486, 8Mb SVGA	CD 6.995
VIRTUA FIGHTER PC	Windows	CD 7.495
WACKY WHEELS	386, 2Mb VGA	OFERTA CD 1.990
WINTER CHALLENGE	286, 1Mb VGA	OFERTA PC 975
WORLD RALLY FEVER	486, 4Mb VGA	CD 5.495
ZONE RAIDERS	486, 8Mb VGA	OFERTA CD 1.995



















MANUAL ESPAÑOL · VOCES ESPAÑOL · PANTALLA ESPAÑOL · MANUAL INGLES · VOCES INGLES · PANTALLA INGLES · AVENTURA GRAFICA · DEPORTIVO · DIVULGACION · EDUCATIVO · EROTICO



arcade plataformas

DUKE NUKEM 3D

El futuro de los juegos 3D está aquí: ilimitada libertad de movimientos -puedes bucear e incluso disparar dentro del agua-, armas exóticas y sorprendentes escenarios 3D interactivos. Podrás destruir desde edificios, luces, cámaras de seguridad, ventanas, muros, techos y más. Y, además, grandes dosis de violencia y sexo.



CD Reg. 7.450
CD Sha. 990

486, 8 Mb, VGA

MARATHON 2

Eres un oficial de seguridad a bordo de la nave espacial Marathon y has sido requerido por el ordenador central Dundaral para ejecutar una misión en una lejana parte de la galaxia. Disfruta de este nuevo engine 3D con posibilidad de jugar hasta 8 jugadores en red.



CD 6.450

QUAKE

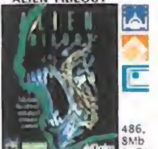


Quake aparece con la conocida dificultad y algunos episodios seleccionados de "Doom" añadiendo diferentes prueba que esconde una gran cámara y tres vestibulos principales, cada uno de los cuales entraña diferentes niveles de dificultad, con horribles monstruos y temibles fieras dispuestos a atacarte en cuanto bajes la guardia.

PENTIUM, 8 Mb, VGA



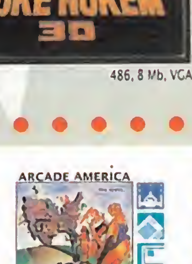
CD 7.495





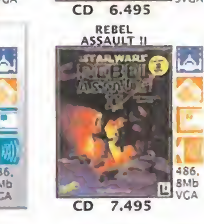




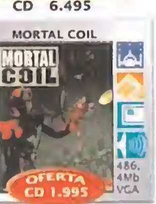










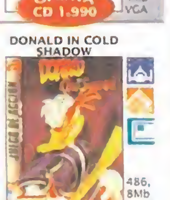


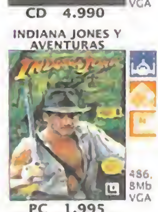




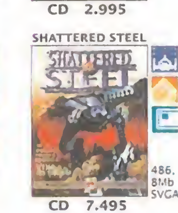




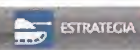
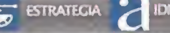


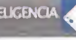


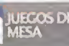




Título	Precio	Requisitos
ALIEN TRILOGY	CD 7.495	486, 8Mb SVGA
AMOK	CD 7.495	486, 8Mb VGA
ARCADE AMERICA	CD 6.495	486, 8Mb VGA
AREA 51	CD 7.495	
BATTLEDROME	OFERTA CD 3.190	386, 1Mb VGA
BUBBLE BOBBLE	CD 5.495	486, 8Mb VGA
BUG	CD 5.795	
CANNON FODDER 2	OFERTA CD 1.990	486, 4Mb VGA
CREATURE SHOCK	OFERTA CD 1.990	486, 4Mb VGA
CRUSADER NO REGRET	CD 6.495	486, 8Mb SVGA
CYBERMAGE DARKLIGHT	CD 6.495	486, 8Mb SVGA
D! ZONE (NIVELES DOOM)	CD 5.450	
DEADLY TIDE	CD 9.495	
DEATH DROME	CD 6.495	
DESCENT	OFERTA CD 2.990	386, 4Mb VGA
DESERT STRIKE	OFERTA CD 1.995	386, 4Mb VGA
DONALD IN COLD SHADOW	CD 6.495	486, 8Mb SVGA
DOOM II	OFERTA CD 1.995	386, 4Mb VGA
DUKE NUKEM PLUTONIUM	CD 3.990	
DUKE! ZONE	CD 3.750	
EARTHSIEGE	OFERTA CD 3.190	386, 4Mb VGA
EARTHSIEGE 2	CD 7.995	
EARTHWORM JIM 1 & 2	CD 6.495	
EXTRA LEVELS DUKE NUKEM 3D	CD 1.495	
EXTRA LEVELS HERETIC/HEXEN	CD 1.495	
FINAL DOOM	CD 4.990	486, 4Mb VGA
FIRE FIGHT	CD 5.495	
GEX	CD 4.895	
HARDLINE	CD 6.495	486, 8Mb VGA
HELLBENDER	CD 7.495	
HERETIC: SHADOW OF SERPENT RIDERS	CD 6.495	486, 4Mb VGA
HEXEN	CD 6.495	486, 8Mb VGA
HOST	CD CONS.	486, 8Mb SVGA
HUNTER HUNTED	CD 6.995	
INDIANA JONES Y AVENTURAS	PC 1.995	386, 8Mb VGA
JETSTRIKE	OFERTA CD 4.995	386, 4Mb VGA
JUNGLE STRIKE	CD 1.990	386, 4Mb VGA
MAGIC CARPET	OFERTA CD 2.990	486, 4Mb VGA
MECHWARRIOR 2 MERCENARIES	CD 7.995	486, 8Mb SVGA
METAL RAGE	CD 6.495	486, 4Mb SVGA
MORTAL COIL	OFERTA CD 1.995	386, 4Mb VGA
OPERATION BODY COUNT	OFERTA CD 2.995	386, 4Mb VGA
PANZER DRAGON	CD 7.495	
PITFALL	CD 6.995	
POWER RANGERS	CD 2.995	
RAPTOR	OFERTA CD 1.990	386, 2Mb VGA
RAYMAN	OFERTA CD 3.495	486, 4Mb SVGA
REBEL ASSAULT	OFERTA CD 2.495	486, 8Mb VGA
REBEL ASSAULT II	CD 7.495	486, 8Mb VGA
RETURN FIRE	CD 6.895	
RISE OF THE TRIAD	OFERTA CD 1.990	386, 4Mb VGA
ROAD WARRIOR	OFERTA CD 2.990	486, 8Mb VGA
SCORCHED PLANET	CD 6.495	PENT, 8Mb VGA
SHATTERED STEEL	CD 7.495	486, 8Mb SVGA
SONIC CD	CD 5.795	
STARFIGHTER 3000	OFERTA CD 2.995	486, 8Mb VGA
STRIFE	CD 7.495	486, 8Mb VGA
SWIV 3D	CD 6.495	PENT, 8Mb VGA
TERMINAL VELOCITY	OFERTA CD 1.990	486, 4Mb VGA
TERMINATOR: FUTURE SHOCK	OFERTA CD 3.190	486, 8Mb VGA
TERMINATOR: SKY NET	CD 6.495	486, 8Mb VGA
TERRANOVA	CD CONS.	486, 8Mb SVGA
THE INCREDIBLE HULK PANTHEON	CD 7.995	486, 8Mb VGA
THE INTRUDER	CD 5.495	486, 8Mb SVGA
THE RAVEN PROJECT	OFERTA CD 2.990	486, 8Mb VGA
THE ULTIMATE DOOM	OFERTA CD 2.990	386, 4Mb VGA
TOY STORY	CD 6.495	
TUNNEL B-1	CD 7.495	PENT, 16Mb VGA
VIRTUA COP	CD 7.495	
WITCHAVEN II	CD 6.495	486, 8Mb SVGA
WOLFENSTEIN 3D	OFERTA CD 1.990	386, 1Mb VGA
XS	CD 6.495	PENT, 8Mb VGA

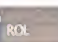
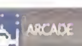



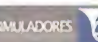













CONECTATE CON NOSOTROS EN HOBBYTEX
Marca el 032 con la clave *HOBBYTEX#



simuladores

AH-64D LONGBOW

El simulador de vuelo más realista jamás creado, con secuencias de vídeo y avance de noticias en directo para mantenerte informado de los enfrentamientos bélicos. Toda la ingeniería aeroespacial avanzada aplicada en los modelos de vuelo de Longbow que para experimentes la auténtica sensación de volar en un helicóptero. Diseñado por Andy Hollis, el diseñador de simuladores más aclamado por la crítica.

486, 8 Mb, SVGA



CD 7.495

F-22 LIGHTNING II



La mas alta y detallada simulación de vuelo diseñada en base a la documentación auténtica de Locheed Martin. Con un realismo y velocidad asombrosos basados en terrenos creados en 3D, y compatible para varios jugadores via network, modem o serie.

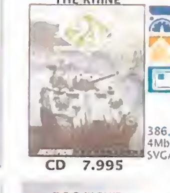
CD 7.495

PRIVATEER 2 THE DARKENING



Todo un viaje a tu alcance en esta épica y espectacular aventura espacial que reparte a lo largo de 3 detallados sistemas planetarios. Lucha, explora y comercia para abrirte camino a través de la galaxia y descubrir los secretos de tu identidad perdida.

CD 8.495 PENT, 8 Mb, SVGA



- 1942 PACIFIC AIR WAR — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 1.995
- 1944 ACROSS THE RHINE — 386, 4Mb SVGA — CD 7.995
- A-10 CUBA — CD 7.995
- ACES OVER EUROPE — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 1.995
- ADVANCED TACTICAL FIGHTERS — 486, 8Mb SVGA — CD 7.495
- AIR POWER — 486, 4Mb SVGA — OFERTA CD 2.495
- APACHE LONGBOW — 486, 8Mb SVGA — OFERTA CD 2.995
- A.T.F NATO FIGHTERS — CD CONS.
- B-17 FLYING FORTRESS — 286, 1Mb VGA — OFERTA CD 1.995







- DAWN PATROL — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 2.990
- DOG FIGHT — 386, 1Mb VGA — OFERTA CD 1.995
- EF 2000 EVOLUTION — 486, 8Mb SVGA — CD 8.495
- EXTRA SCENERIES FLIGHT SIMULATOR — CD 1.495
- F-117 A — 286, 1Mb VGA — OFERTA CD 1.995
- F-14 FLEET DEFENDER — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 1.995
- F-15 STRIKE EAGLE II — 286, 1Mb VGA — OFERTA CD 1.995
- F-19 STEALTH FIGHTER — 286, 1Mb VGA — OFERTA CD 1.995
- FALCON 3.0 — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 2.490








- FAST ATTACK — 486, 8Mb SVGA — CD 7.495
- FIGTHER WING — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 3.995
- FLASHPOINT KOREA: LONGBOW — CD 4.895
- FLIGHT COMANDER 2 — 486, 4Mb SVGA — CD 5.495
- FLIGHT OF THE INTRUDER — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 1.295
- FLIGHT SIMULATOR 6.0 — CD 8.995
- FLIGHT UNLIMITED — 486, 8Mb SVGA — CD 7.495
- FLYING CORPS — 486, 8Mb VGA — CD 8.495
- HARRIER JUMP JET — 286, 1Mb VGA — OFERTA CD 1.995







- HIND — 486, 8Mb SVGA — CD 7.495
- JET FIGHTER 3 — 486, 8Mb SVGA — CD 9.995
- M1 TANK PLATOON — 286, 1Mb VGA — OFERTA CD 1.995
- MEGAFORTRESS — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 1.295
- NAVY STRIKE — 486, 4Mb VGA — OFERTA CD 1.995
- OVERLORD — 386 4Mb VGA — OFERTA CD 1.990
- PRIVATEER — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 2.990
- RED GHOST — 486, 8Mb SVGA — CD 6.495
- SAIL 95 — 486, 8Mb SVGA — CD 8.495







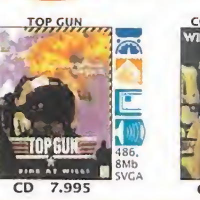
- SEA WOLF — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 2.990
- SHELLSHOCK — 486, 8Mb SVGA — CD 7.495
- SHERMAN M4 — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 1.295
- SILENT HUNTER — 486, 8Mb SVGA — CD 7.995
- SILENT THUNDER — CD 5.995
- STAR CONTROL 3 — 486, 8Mb SVGA — CD 6.795
- STAR CRUSADER — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 2.490
- STRIKE COMMANDER — 486, 4Mb VGA — OFERTA CD 2.990
- SU-27 FLANKER — 486, 8Mb SVGA — CD 7.495














- SUPER EF 2000 — CD 8.495
- TANK — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 1.295
- TASK FORCE 1492 — 286, 2Mb VGA — OFERTA CD 1.995
- TFX — 386, 4Mb VGA — OFERTA CD 1.995
- TIE FIGHTER — 386, 2Mb VGA — OFERTA CD 2.495
- TOM CAT ALLEY — PENT, 8Mb SVGA — CD 5.495
- TOP GUN — 486, 8Mb SVGA — CD 7.995
- WING COMMANDER IV — 486, 8Mb SVGA — CD 8.995
- X-WING — 386, 2Mb VGA — OFERTA CD 2.495



superofertas

ATAC


286 1 Mb VGA — OFERTA PC 795

BOLIX


286 1 Mb VGA — OFERTA PC 495

INTER. OPEN GOLF CHAMPIONSHIP


286 1 Mb VGA — OFERTA PC 395

STAR TRECK JUDMENT RITES


286 1 Mb VGA — OFERTA PC 995

ROL CRUSADERS


286 1 Mb VGA — OFERTA PC 495

ZYCONIX


286 1 Mb VGA — OFERTA PC 395



Lo peor del mes

Prometemos que ya pensábamos que no volveríamos a hacer mención al mismo tema pero, contra nuestra voluntad, nos vemos obligados a dar un tirón de orejas, otra vez, a Nintendo. Ahora, cuando todo el tema parecía zanjado, con el 1 de marzo como fecha oficial confirmada para el lanzamiento de Nintendo 64, se nos dice que no, que todavía habrá que esperar un par de semanas más. Esto no sería más que una anécdota de no ser porque se extienden los rumores sobre el limitadísimo número de máquinas que se pondrán a la venta en esa fecha. Desde luego, los miles y miles de seguidores de Nintendo empiezan a merecerse un monumento...

PUBLICIDAD ALTERNATIVA



Otro mes más seguimos mostrando las últimas ideas en cuanto a publicidad informática de algunas "mentes retorcidas" del sector. Dejando un poco de lado la tónica impactante de los dos últimos meses, el objeto de este anuncio es el nuevo "Game Pad" de Microsoft llamado Sidewinder, y el texto, para los que no dominen el idioma de Shakespeare, viene a decir: "La mayoría de las personas disfrutan con la inferioridad de sus mejores amigos", mientras en la cabeza de nuestro personaje aparece la palabra "perdedor". Un poquito fuerte, ¿verdad? Así que, ya sabéis, una partidita con el amigo de turno, y el que se alce con la victoria –aunque no posea este nuevo mando de Microsoft– que coja un buen rotulador y...

FORMIDABLE...

... que muchos, muchísimos títulos, entre ellos algunos que ya mencionábamos el mes pasado, ya estén disponibles, aprovechando a tope las posibilidades de la tecnología MMX. Si hace treinta días nos congratulábamos del lanzamiento de los procesadores de Intel, ahora debemos hacer lo propio con el software. Más programas de los que pensábamos ya están preparados para afrontar el nuevo reto. Títulos como «MDK» ya reconocen y utilizan el MMX. Con otros que estarán disponibles en muy poco tiempo, y de los que apenas sabíamos nada, como «Moto Racer», ocurre lo propio. Si esto sigue así, y además se sigue manteniendo la línea de lanzar versiones híbridas, casi todo el mundo podrá darse por satisfecho, ya que nadie se perderá nada, por no disponer en un momento determinado de cierto hardware, pero poco a poco la calidad irá en aumento. Esperemos que esto dure.

LAMENTABLE...

... que las tarifas telefónicas de acceso a Internet en nuestro país no lleguen a ser tan accesibles como en otros lugares fuera de nuestras fronteras. Aunque a primera vista, y viendo el precio de la hora de conexión, no parezca excesivo, aquellos lectores que se muevan habitualmente por estos mundos virtuales saben que las horas pasan volando, y no se da uno cuenta hasta que llega la fatídica factura. Muchos usuarios estarían más tranquilos si supieran de antemano el dinero que les iba a suponer mensualmente este servicio de conexión.

Quizás haya llegado el momento adecuado para la creación de una tarifa plana de conexión –en nuestro caso Infovía– y de esta manera dar el empujón definitivo que hace falta para que Internet llegue a todos los hogares de nuestro país..., por un precio módico.

Hace 10 años...

En el número 22, y atendiendo las peticiones de nuestros lectores, destripábamos uno de los juegos más actuales del momento: «Double Take», en el que nuestro protagonista era un abrigo con vida propia inmerso en una aventura entre dos mundos –casi nada–. Compartiendo portada, como si de un podio se tratase, se encontraban otros dos juegazos –«Short Circuit» y «Nosferatu»– con sus respectivas soluciones. Todo esto, aderezado con una entrevista a Topo Soft, fue lo que dio de sí un número repleto de contenido.



¿QuÉ He HeCHo YO PaRa MeReCeR EsTo?

Como ya viene siendo habitual en esta sección, a "cada paleta de cal le sigue una de arena". El mes pasado se publicó una queja de un lector sobre su nueva tarjeta grafica 3D Blaster, y este mes se presenta su correspondiente contestación remitida por **Pablo Romero Santos** en la cual nos cuenta lo siguiente:

"Pienso que antes de hacer una crítica como la que has hecho deberías estar bastante seguro... Lo primero que te diría es que hay que leerse los manuales antes de verter tus críticas, y no me refiero a las escasas páginas impresas que vienen con la propia tarjeta, sino a la documentación que viene en formato Adobe Acroread. Si hubieras leído o hubieras tenido la curiosidad de buscar a fondo en el CD-ROM de instalación sabrías que sí vienen los controladores para DOS –vtool y vmode– que mejoran el rendimiento en VGA... Respecto a los fallos de la placa he de decirte que sólo se ha encontrado ese problema con ese juego –«Wing Comander IV»– y si en vez de protestar hubieras llamado a Creative o buscado en internet hubieras resuelto el problema –con una nueva BIOS–.

En cuanto al rendimiento no estas en lo cierto. Yo he tenido varias tarjetas gráficas –Matrox Millenium, Diamon Stealth, Genoa Video blizt y S3 trio 64 v+– y NUNCA he conseguido el rendimiento obtenido con mi 3D Blaster."



Por último, nuestro amigo acaba comentándonos las grandes mejoras obtenidas en juegos como «Duke Nukem 3D», «Quake», «Tomb Raider» y «Hellbender».

Después de haber expuesto opiniones tan dispares sobre las aceleradoras 3D, esperamos nuevas opiniones sobre el tema que más os inquiete... donde ya sabéis:

MICROMANÍA
C/ De Los Ciruelos, 4. San Sebastián de los Reyes.
28700 Madrid.
No olvidéis indicar en el sobre la reseña
EL SECTOR CRÍTICO.
También podéis mandar un e-mail al siguiente buzón:
sectorcritico.micromania@hobbypress.es

¿Cómo... reaccionarán los usuarios ante los nuevos monitores LCD?

¿Por Qué... siguen apareciendo en el mercado multitud de juegos tipo «Doom» que no llegan a ofrecer lo esperado en estos tiempos?

¿Cuál... será la capacidad de un disco duro habitual de dentro de un par de años?

¿Cuánto... tardarán CYRIX y AMD en sacar sus nuevos micros con tecnología MMX para rivalizar así con sus homónimos de Intel?

Fe de errores

Por un problema de última hora, y debido a la intervención de los duendes informáticos, el mes pasado apareció en un triste blanco y negro el chiste de Ventura y Nieto, cuando no debía haber ocurrido asi.
Desde aquí lamentamos el error, pidiendo disculpas a Ventura y Nieto, y a los numerosos seguidores de su fantástico humor.

Humor por Ventura y Nieto

Humor





LA LEY BOSMAN Y LAS MODAS

Parece que, cuando las modas atacan, toda resistencia es inútil. Desde la televisión, a los embarazos de las famosas; desde la ropa a la "Liga de las Estrellas".
Y, es curioso, comprobar cómo, la mayoría de las veces, a poco que nos paremos a reflexionar, todo eso tiene menos sentido que Yasser Arafat en una sinagoga. Porque, vamos a ver, eso de la "Liga de las Estrellas"... ¿a quién demonios se le ocurrió? Todo parte de una polémica decisión judicial que dio pie a la llamada "Ley Bosman", por la que cualquier futbolero comunitario –jo, eso de comunitario también... ¡cómo suena!– puede pasar por toda la CEE como Pedro por su casa, sin ocupar plaza de extranjero. Bien, pues el pobre Bosman, a quien se le echa la culpa de todo, lo único que quería era jugar al fútbol en algún sitio, y encima no lo consiguió. Pero, claro, los más listos vieron el cielo abierto, y se lanzaron de cabeza.
El resultado ha sido un maremagnum terrible en el que equipos de fútbol de rancio abolengo sólo tienen entre sus filas, como españoles, a los porteros, pero no los que juegan, sino los del estadio, los que pican las entradas. Eso, como ejemplo. Porque se puso de moda lo del "comunitario" y, ¡hala!, a fichar a gente a diestro y siniestro, aunque para ellos un balón fuera cuadrado.
Pero, repito, esto, como todas las modas –afortunadamente, es lo único bueno que tienen– acabará pasando. No sin antes destrozarlo un poco todo, como suele ocurrir, pero pasará.
Lo que ocurre es que, como ya se ha dicho, las modas no respetan ni a su padre ni a su madre. Y, por no respetar, no respetan ni al software. Aunque, en este caso, más que al soft habría de hablar de las revistas dedicadas a este mundillo. Los más avezados se habrán percatado de como, casi de golpe y porrazo, hará poco más de un año el mercado español, que tantos disgustos nos da, pero del que, por suerte o por desgracia, formamos parte directa o indirectamente, se ha visto inundado de una invasión de cabeceras extranjeras que, por respeto, me negaré a mencionar, como si algún brillante cerebro, sentado en un sillón de cuero y fumando estupendos Cohibas, hubiera decidido que iba a poner de moda los gustos foráneos, unificando en un maravilloso paraíso editorial a toda Europa bajo la bandera del imperio británico. Bueno... la que se nos venía encima.
Gracias a Dios, y dado que en este mundo hay gente inteligente y con experiencia, algunos se dieron cuenta que una cabecera no basta para ser maravilloso, y que hay que adaptar ciertas cosas, porque no se puede hablar de ciertos productos como quien vende patatas. Para ello, se tomó como referencia cierta línea de trabajo, pero el verdadero "curro" editorial se realiza aquí mismo, en este curioso país en el que nos ha tocado nacer, teniendo en cuenta las circunstancias del mercado.
El caso es que, otros, a los que seguiré sin mencionar, se creen que todo el software, digo el monte, es orégano, y se dedican a traducir como locos y a meter información a saco, sin importarles si se habla de una nevera o de un CD-ROM, amparándose en la magnífica –y por lo general, eso es cierto, bien ganada– fama que tiene la revista "madre" en el extranjero. Fantástico. No importa si determinado título ha aparecido aquí hace seis meses, por una de esas extrañas y azarosas cuestiones del destino, o si aún faltan seis meses más para que aparezca. Lo que importa es mantener bien grande la cabecera. Y si para ello deciden que ya no se puede contar con gente de probada experiencia, que venía desarrollando un trabajo muy digno realizando aquí su trabajo, adaptado al mercado español, y dando cuenta de la actualidad, pues da igual. Se les manda a la calle, y en paz. El caso es engañar, perdón, convencer al lector que lo que se publica fuera es lo bueno, y que si no tiene nada que ver con lo que se va a encontrar en su tienda habitual, no importa, porque como lo dice la "madre de todas las revistas", digo –torpón estoy hoy, qué caramba–, la revista "madre", pues es lo que vale.
Que estamos en un país de locos es algo que no sorprenderá a nadie, pero que encima se trate al lector de tonto... en fin. Ya se sabe cómo va esto de las modas, y cómo acabó el pobre Bosman...

D.

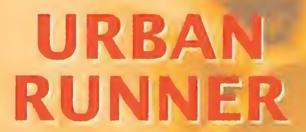
Nuevas aventuras en





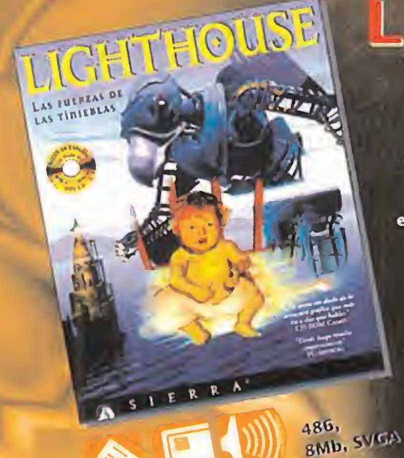
LARRY 7

¡Oh no!...¡Ha vuelto!. Sí, Larry esta de nuevo entre nosotros. El más encantador, divertido y ridículo perdedor de todos los tiempos. Más de tres millones de jugadores en todo el mundo ya han disfrutado con los fracasos amorosos de Larry. Un 10 en cualquier escala decimal del mundo. Buscadlo en la "zona caliente" del catálogo del amor. Un casino flotante para que demuestres tus habilidades. ¿Conseguirás quitarles el dinero-o la ropa- en una partida de Streap Poker?.



7.495

486, 8Mb, SVGA



LIGHTHOUSE

Atraviesa una puerta sobrenatural y penetra en un mundo lleno de inventos, descubrimientos...y maldad. Adéntrate en un universo alucinante, que vive aterrorizado por las fuerzas de la tinieblas. Tendrás que enfrentarte a máquinas desconocidas, inventos sobrecogedores y acantilados escarpados, tras los que acechan peligros y traiciones. Has sido elegido para esta misión de rescate ,¿Tendrás valor para salir indemne?.

8.495

486, 8Mb, SVGA



URBAN RUNNER

El cadáver de un conocido chantajista llamado Marcos fue encontrado esta mañana hacia las 9:30 por un empleado del gimnasio del que era socio. ¿Es el comienzo de un nuevo y desconcertante caso?...La primera aventura totalmente filmada en video a pantalla completa, una aventura policiaca que te dejará sin aliento y para la que necesitarás reflejos ágiles y una gran habilidad.

8.495

486, 8Mb, VGA

RAMA

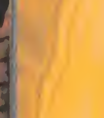
Una extraña nave espacial de proporciones inimaginables es avistada en los límites del sistema solar. Has sido enviado como astronauta para explorar ese misterioso mundo artificial y descubrir sus enigmas para poner a salvo a la humanidad, ya que, la nave RAMA, enviada por una inteligencia de otra dimensión, ha trastocado el orden tecnológico de la tierra.

8.495

486, 8Mb, SVGA

3D ULTRA PINBALL 2





486, 8Mb, VGA

5.995

INDY CAR RACING II





486, 8Mb, VGA

2.995

NASCAR RACING



486, 8Mb, VGA

1.995

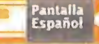
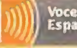
Ven a tu

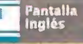
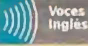
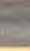


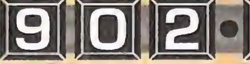
ÁLAVA
Vitoria-Gasteiz C/Manuel Iradier, 9 ✆13 78 24
ALICANTE
Alicante C/ Padre Mariana, 24 ✆514 39 98
Elche C/ Cristobal Sanz, 29 ✆546 79 59
ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 28 ✆26 06 43
ASTURIAS
Gijón Av. de La Constitución, 8 ✆534 37 19
BARCELONA
Barcelona • C/ Pau Claris, 97 ✆412 63 10
• C.C. Glories - Av. Diagonal, 280 ✆486 00 64
• C/ Sants, 17 ✆296 69 23
Badalona • Olof Palmer, s/n ✆465 62 76
• C/ Soledat, 12 ✆464 46 97
Manresa C/ Angel Guimera, 11 ✆872 10 94
Mataró C/ San Cristofor, 13✆796 07 16
Sabadell C/ Filadors, 24 D ✆713 61 16
BURGOS
Burgos C.C. de la Plata, Planta Alta, Local 7 ✆22 27 17
CÓRDOBA
Córdoba María Cristina, 3 ✆48 66 00
GIRONA
Girona C/ Joan Regla, 6 ✆22 47 29
GRAN CANARIAS
Las Palmas de GC C/ Presidente Alvear, 3 ✆23 46 51
GRANADA
Granada C/ Martínez Campos, 11 ✆26 69 54
HUESCA
Huesca C/ Argensola, 2 ✆23 04 04
JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆25 82 10
LA CORUÑA
La Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆14 31 11
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆59 92 88
MADRID
Madrid • C/ Montera, 32 2º ✆522 49 79
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆527 82 25
• C.C La Vaguada. Local T-038.✆378 22 22
Alcalá de Henares C/ Mayor, 89 ✆880 26 92
Alcobendas C/ La Constitución, 15, Loc. 4 ✆652 03 87
Alcorcón C/ Cisneros, 47✆642 62 20
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆617 11 15
MALAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆261 52 92
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆246 38 00
MALLORCA
Palma de M. • C/ Pedro Dezcallar y Net, 11 ✆72 00 71
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. Ing. G. Roca, 54 ✆40 55 73
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ✆27 18 06
PONTEVEDRA
Vigo Pza. de la Princesa, 3 ✆22 09 39
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆26 16 81
SEGOVIA
Segovia C.C. Almuzara, 2ª Local 4 - C/ Real ✆43 67 50
SEVILLA
Sevilla C.C. Los Arcos-Av. Andalucía ✆467 52 23
STA. CRUZ DE TENERIFE
Sta. Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆29 30 83
VALENCIA
Valencia • C/ Pintor Benedito, 5 ✆380 42 37
• C.C. El Saler local 32, A - El Saler 16 ✆333 96 19
VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida-Pº Zorrilla, 54-56 ✆22 18 28
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arrikibar, 4 ✆410 34 73
Las Arenas C/ del Club, 1✆464 97 03
ZARAGOZA
Zaragoza • Pº Independencia, 24-26, Loc. 100 ✆21 82 71
• C/ Antonio Sangenis, 6 ✆53 61 56
ARGENTINA
Buenos Aires San José, 525 ✆371 13 16
PORTUGAL
Vila Nova Gaia.PORTO
•Av. Dos descubrimento, 549 L.237✆371 13 16

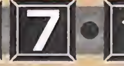
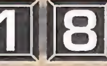
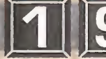
...o realiza tus pedidos en el teléfono *

* Gastos de envío 300 pta por correo • 500 pta por agencia de transportes


Manual Español

Pantalla Español


Voces Español

Pantalla Inglés


Voces Inglés




902-17-18-19

ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

DE LOS PROGRAMAS PARA PC COMENTADOS EN ESTE NÚMERO DE MICROMANÍA

JUEGO	DISPONIBLE	CPU MÍNIMA	CPU RECOM.	RAM	DISCO DURO	T. VÍDEO	CD-ROM	CONTROL	SONIDO	MULTIJUGADOR	OTROS
300 TOT. AWESOME GAMES	CD	386DX/40	486DX2/66	4 MB	VARIABLE	VGA/SVGA	DOBLE	TECL, RAT, JOY	SB	NO	------------------
A10 CUBA!	CD (WIN95)	486DX2/66	PENTIUM/100	8 MB	40 MB	SVGA	SIMPLE	RAT, JOY	TODAS	MODEM, RED	DIRECTX -
B & B IN LITTLE THINGIES	CD (WIN 95)	486DX2/66	PENTIUM/100	8 MB (16 MB RECOM.)	5 - 21 MB	SVGA	DOBLE	RATÓN	TODAS	NO	4X RECOM.
DEATHWARE	CD	PENTIUM/60	PENTIUM/120	8 MB (16 MB RECOM.)	VARIABLE	VGA/SVGA	DOBLE	RAT, TECL, JOY	SB	VARIABLE	------------------
DONALD DUCK IN COLD...	CD (WINDOWS)	486DX2/66	PENTIUM/100	8 MB (12 MB RECOM.)	10 MB	SVGA	DOBLE	TECL, JOY, PAD	TODAS	NO	------------------
DRAGON LORE 2	CD	486DX2/66	PENTIUM/100	8 MB	17 - 52 MB	SVGA	DOBLE	RATÓN	SB, GR, RL	NO	COMP. WIN95
DUCK CITY	CD (WINDOWS)	486DX/33	PENTIUM/100	8 MB	6 MB	SVGA	SIMPLE	RATÓN	SB	NO	------------------
FLIP OUT!	CD (WIN 95)	486DX/40	486DX2/66	8 MB (16 MB RECOM.)	NADA	SVGA	DOBLE	RAT, TECL, JOY	TODAS	NO	DIRECTX
KILLING TIME	CD (WIN 95)	PENTIUM/90	PENTIUM/120	12 MB	47 MB	SVGA	DOBLE	RAT, TECL, JOY	TODAS	NO	------------------
MAGIC BATTLEMAGE	CD (WIN 95)	PENTIUM/90	PENTIUM/133	16 MB	90 MB	SVGA	DOBLE	RATÓN	TODAS	MOD, RED, SER, INT	DIRECTX
MARATHON 2	CD (WIN 95)	486DX2/66	PENTIUM/100	8 MB (16 MB RECOM.)	0'8 - 62 MB	SVGA	SIMPLE	RAT, TECL, JOY	TODAS	RED, MODEM	------------------
MDK	CD	PENTIUM/90	PENTIUM/150	16 MB	8 -100 MB	SVGA	DOBLE	TECL, JOY	AD, SB, GR, RL	NO	COMP WIN95
MUNDODISCO II	CD	486DX4/100	PENTIUM/90	8 MB (16 MB WIN95)	5 MB	SVGA	DOBLE	RATÓN	TODAS (WIN95)	NO	DOS Y WIN95
NASCAR RACING 2	CD	486DX2/66	PENTIUM/100	16 MB	22 - 98 MB	VGA/SVGA	DOBLE	RAT, JOY	AD, SB, GR	MODEM, RED, SERIE	COMP WIN95
RAMA	CD	486DX2/66	PENTIUM/75	8 MB (12 MB RECOM.)	42 MB	SVGA	TRIPLE	RATÓN	SB	NO	DOS Y WIN95
RAVAGE D.C.X.	CD (WIN 95)	PENTIUM/75	PENTIUM/120	8 MB (16 MB RECOM.)	NADA	SVGA	CUADRUPLE	RATÓN	TODAS (WIN95)	NO	DIRECTX
REALMS OF THE HAUNTING	CD	486DX2/66	PENTIUM/100	8 MB (16 MB WIN95)	7 - 102 MB	VGA/SVGA	DOBLE	RATÓN	SB, GR, RL	NO	COMP WIN95
SIM GOLF	CD (WIN 95)	486DX2/66	PENTIUM/100	12 MB	69 MB	SVGA	DOBLE	RATÓN	TODAS	RED, INTERNET	------------------
SLAM SCAPE	CD (WIN 95)	PENTIUM/90	PENTIUM/120	8 MB (16 MB RECOM.)	NADA	SVGA (2 MB)	DOBLE	TECL, JOY, PAD	TODAS	NO	DIRECTX
STAR GENERAL	CD	486DX2/66(DOS)	PENTIUM/100	16 MB	30 MB	SVGA	DOBLE	RATÓN	SB	RED,INT,MOD	------------------
TEMPEST 2000	CD	386 (486 WIN95)	PENTIUM/100	4 MB (8 MB WIN 95)	2 MB	VGA/SVGA	SIMPLE	TECL, JOY	SB	NO	COMP.WIN95
THE INCREDIBLE HULK	CD	486DX/33	PENTIUM/100	8 MB	2 MB	VGA	SIMPLE	TECL, JOY	SB, GR, RL	NO	COMP. WIN95
TOY STORY	CD (WIN 95)	486DX2/66	PENTIUM/100	8 MB (12 MB RECOM.)	10 MB	SVGA	DOBLE	TECL, PAD, JOY	TODAS	NO	------------------
WAGES OF WAR	CD (WIN 95)	486DX2/66	PENTIUM/100	8 MB (16 MB RECOM.)	50 - 126 MB	SVGA	DOBLE	RATÓN	TODAS	NO	------------------

(*) **SONIDO:** AD-ADLIB, SB-SOUND BLASTER, RL-ROLAND, GR-GRAVIS ULTRASOUND, MIDI-TARJETAS MIDI

Este mes ponemos el mundo en tus manos

Gratis al suscribirte un año a Micromanía



¿Qué prefieres?

¿Joystick analógico o control pad digital?. Tú eliges.



■ **PC ANALOG JOYSTICK Funsoft**
Joystick analógico para PC, con 4 botones de acción rápida, ejes de ajuste X/Y, control de acelerador rotativo, palanca de vuelo ergonómica, control de aceleración. Para juegos de 2 y 4 botones. Incluye software de calibrado. (Conexión 15 pines) IDEAL PARA SIMULADORES.

■ **PC CONTROL PAD Funsoft**
Control Pad digital para PC, con botón de autodisparo independiente, 2 botones-gatillo, 6 botones de disparo, interruptor multidireccional de 8 direcciones. (Conexión 15 pines) PERFECTO PARA ARCADES.

AHORA AL SUSCRIBIRTE A MICROMANIA POR UN AÑO:

■ Te regalamos uno de estos 2 estupendos periféricos de Funsoft, que en las tiendas cuestan entre 4.000 y 6.000 pesetas (depende del modelo)

■ Recibirás cómodamente por correo los próximos 12 números de Micromanía y sus 12 CD-ROMs.

■ Te aseguras que aunque el ejemplar se agote, tú tienes tu revista reservada.

■ Los números extras, que son más caros, te costarán igual.

Aprovéchate de esta oferta - hay existencias limitadas. Envíanos tu solicitud de suscripción o renovación por correo (la tarjeta de la derecha no necesita sello) o llámanos de 9h a 14,30h o de 16h a 18,30h a los teléfonos (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18. Si te es más cómodo, también puedes enviarnos el cupón por fax al número (91) 654 58 72 o contactarnos por módem a través de Ibertex en *HOBBYTEX# por el 032.

Y TODO POR

7.140 Pesetas

(12 números x 595 Pesetas)

PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA. HOBBY PRESS, S.A. SE RESERVA EL DERECHO DE MODIFICAR ESTA OFERTA SIN PREVIO AVISO

Este mes, en el CD-ROM

DEMOS EN EXCLUSIVA

Los más espectaculares avances de los nuevos títulos.

- Ecstatica 2
- F22 Lightning II
- Realms of the Haunting
- Blue Ice
- Baku Baku Animal
- Krush, Kill 'N Destroy
- Dark Reign
- MDK





TRAILERS

El cine del momento, las películas más espectaculares:

- Star Trek. Primer Encuentro
- Un Pueblo llamado Dante's Peak
- Pena de Muerte
- Space Jam
- Mars Attacks!



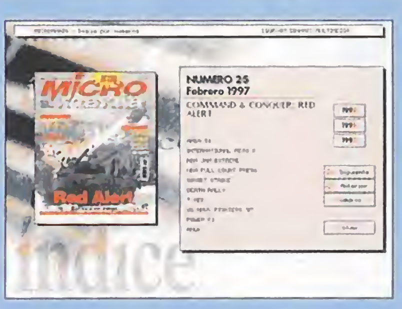






Y, ADEMÁS

para que no andes desconectado.



- InfoSurf
- Hobby Link 1.13
- Índice interactivo de Micromanía



Depósito legal: M-22664-95

Teclear MENU para poner en marcha el CD. Autoejecutable con Windows 95.

Este CD ROM se incluye conjunta e inseparablemente con MICROMANÍA 26.



DEMOS JUGABLES PC
MDK
ECSTATICA 2
F22 LIGHTNING II
REALMS OF THE HAUNTING
BAKU BAKU ANIMAL
BLUE ICE
DARK REIGN
KILL, KRUSH 'N' DESTROY

OCIO
TRAILERS DE SPACE JA...
STAR TREK PRIMER EN...
PENA DE MUERTE
UN PUEBLO LLAMADO...
MARS ATTACKS!

HOBBYLINK 1.13
INFOSURF

MULTIMEDIA
ÍNDICE INTERACTIVO ACTUALIZADO DE ARTÍCULOS
CDS PUBLICADOS EN MICROMANÍA